



Черное пламя

Приключение в мире «ТЕМНОЕ СОЛНЦЕ»™

Книга Хозяина Подземелья

Над книгой работали

Замысел: Сэм Уитт (Sam Witt)
Редактирование: Елизавета Анна Торнабин (Elizabeth Anne Tornabene)
Координация проекта: Д. Дж. Уотри (D.J. Watry)
Иллюстрация обложки: Бром (Brom)
Внутренние иллюстрации: Дэвид О. Миллер (David O. Miller)
Картография: Дизель (Diesel)
Типография: Анжелика Локоц (Angelika Lokotz)
Графический дизайн: Ди Барнетт & Сара Феггештад (Dee Barnett & Sarah Feggstad)

Над русской версией работали

Перевод: Дрого (мерзкий хоббит)
Верстка русского pdf: ZKir

История изменений:

2	05.09.2007	Верстка и косметическая редакция	ZKir
1	28.07.2007	Оригинальная версия	Дрого

www.adnd.dungeons.ru
www.draj.narod.ru

2007



Примечания переводчика

Не будь я таким мерзким (Обаяние 4), я бы извинился за качество работы. Ну, вы знаете – опечатки, недопонятые фразы, неизвестные устойчивые выражения, перевод псионических сил как в голову взбредет и т.д. Добавьте к этому еще знаменитую хоббитскую лень, выданную Толкиным за благодушие. Можно было бы еще извиниться за то, что не перевел коробочный набор «Темное Солнце», «Торговца дюн», «Драконьих королей» и Monstrous Compendium, но тем более не буду – надо соблюдать роль.

Но учтите – это Атас, мир, где светит кроваво-красное солнце. Другими словами, вряд ли ваши персонажи проживут достаточно долго, чтобы неточности перевода успели им как-то помешать. Если же кто-то доживет до победного конца, пусть не расслабляется – этот модуль лишь первое из десяти приключений второй кампании «Темного Солнца». Есть еще модульные приключения «Торговый Дом Амкетч», «Мародеры Нибеная» и коробочный набор «Черный Гребень», эпическая кампания из семи последовательных приключений. Если у меня будет настроение – переведу, хотя ничего не гарантирую.

Искренне свой собственный (ну не ваш же, редиски)

Дрого.



Начиная приключение

«Черное пламя» задумано для четырех-шести персонажей 3го-6го уровней. Персонажи начинают приключение на дороге из Урика в Раам, пытаясь выполнить любое из многочисленных заданий.

На пути персонажей поджидает Фарклуун, дракон 22-го уровня. Он отчаянно нуждается в искателях приключений для помощи в исследовании руин Ярамука. Сперва он прервет путешествие персонажей магически созданной бурей, а затем наладит ловушку. Зомби и скелеты, замаскированные иллюзиями Фарклууна под мирных пустынных кочевников, «ковыляют» возле побитых персонажей, предлагая тем еду и воду. Как только персонажи попьют, Фарклуун сбросит иллюзию, являя подлинную природу кочевников. Он скажет персонажам, что те испили ужасных Черных Вод, и, несомненно, помрут через несколько дней.

Но Фарклуун знает о лекарстве в разрушенном городе Ярамук. Если персонажи помогут ему найти определенные артефакты (*Глаз* и *Сферу*) этого разрушенного города, он будет более чем счастлив помочь им преодолеть яд Черных Вод. Чего не знают ни Фарклуун, ни персонажи, так это того, что Абалакх-Ре, Великий визирь Раама, не собирается дать им уйти столь просто с добычей, которой желает сама.

Необходимые для игры материалы. Помимо этого модуля, вам также нужны книги правил на 2-ую редакцию ADnD, коробочный набор «Темное Солнце», «Полная книга псионики» и «*Monstrous Compendium*» для Темного Солнца.

До начала игры вы также можете ознакомиться с «*Торговцем дюн*», «*Драконьими королями*» и «*Томом магии*». В «*Торговце дюн*» указана детальная информация о путях, коими торговцы путешествуют, и ведении ими бизнеса, что позволит вам разработать встречи с купцами с желаемой степенью подробности. В «*Драконьих королях*» содержится неоценимая информация о драконах и их магии, что дает более широкий взгляд на драконов, тем самым, помогая вам более эффективно их отыгрывать. В «*Томе магии*» содержится много новых заклинаний, не считая деталей по дикой магии. Поскольку руины Ярамука испещрены несколькими карманами дикой магии, чтение «*Тома*» несомненно пойдет вам на пользу.

Подготовка к игре. Как обычно, перед началом игры DM должен прочесть приключение и тщательно с ним ознакомиться. Время, потраченное на чтение этой книги, ускорит игру и сделает ее более увлекательной для вас и ваших игроков. Также перед началом игры можно перечитать описание оазиса Черных Вод, данное на стр. 77 «*Дневника Странника*» из коробочного набора.

В том случае, если игроки захотят воспользоваться заранее сгенерированными персонажами, те даны на стр. 19-30 «Книги Игрока». В этом же случае, потратьте перед игрой несколько минут, отвечая на любые вопросы, которые игроки могут задать об этих персонажах. Удостоверьтесь, что игроки поняли специальные способности своих персонажей, вроде заклинаний и псионики.



Как использовать эту книгу

Если вы уже играли во многие другие приключения ADnD, то заметите, что вот это сильно отличается от них. В этой коробке три книги: «Книга Хозяина Подземелья» (вы ее сейчас читаете), «Книга Игрока» и «Книга-рассказ». Само приключение также имеет иную структуру. Сюжетная линия напоминает прямолинейный квест, но во многих случаях у персонажей будет выбор среди нескольких различных ситуаций. Также, далеко не вся информация в этой книге необходима для игры. В зависимости от того, какой поступок выберут игроки, вы можете перескочить некоторые сцены.

Это придает игре новое измерение, увеличивая сложность и гибкость приключения. Ваша задача как DM'a больше уже сводится к простому описанию того, что лежит за следующей дверью. Теперь вы оперируете сюжетами нескольких НИПов и многоуровневыми историями. Но не пугайтесь! Это может прозвучать обескураживающе, но «Черное пламя» задумано так, чтобы облегчить вашу работу. Каждая сцена четко промаркирована и снабжена перекрестными ссылками на другие сцены приключения. Если вы прочли это приключение и ознакомились с различными НИПами и их мотивами, то однозначно сможете его провести.

Еще одно отличие этого приключения от большинства других состоит в том, что персонажи могут оказывать длительное влияние на мир, в котором живут. Если повезет, персонажи победят дракона, снимут древнее проклятие и исследуют одни из знаменитейших руин Тирского региона. Чем шире разойдется весть об их свершениях, тем большей будет зависть их врагов. Персонажи могут свершить великие деяния, обрести могущественного союзника (Фабума, друида Черных Вод), но они также обретут вражду с Абалакх-Ре, Великим визирем Раама, и с С'кин'ди, мстительным т'чоубом.



Организация приключения

«Черное пламя» строится вокруг сцен. Это отдельные эпизоды приключения, содержащие единственную ситуацию или встречу с НИПами или монстром. Большинство сцен служат для развития приключения, но некоторые (вроде происходящих на пути из Урика в Раам) просто создают атмосферу и отнюдь не способствуют персонажам в окончании приключения. Используйте эти сцены там, где заблагорассудится, но не позволяйте им затмить приключение.

Каждая сцена – это отдельная страница, и каждая состоит из нескольких различных секций. Не во всех сценах имеются все девять из описанных ниже секций, но во всех есть хотя бы несколько из них.

Введение коротко описывает сцену, перечисляет необходимые вам материалы и также говорит, когда их использовать. **Начало** готовит декорации для сцены, чаще всего коротким отрывком, который вы можете прочитать игрокам. **Столкновение** – это сердце события, описывает основное развитие действия. **Отыгрыш** дает примечания о поведении, отношении и реакции важных для этой сцены НИПов. В **Диалогах** приводятся образцы того, чем может начаться отыгрыш сцены. **Статистика** приводит любую информацию о НИПах или монстрах для этой сцены, или указывает, где эти данные можно найти. **Исход** приводит наиболее вероятные результаты сцены. (Конечно, невозможно привести все возможности – только наиболее вероятные или логичные результаты. Вы должны быть готовы импровизировать, если персонажи сделают что-то совсем уж неожиданное.) **Далее** скажет вам, где в буклете искать продолжение игры. Часто приводится несколько возможных продолжений, так что вы можете спланировать приключение, как вам будет угодно.

В «Черном пламени» нет таблицы случайных столкновений и бродячих монстров. Вместо этого, в начале большинства секций этого приключения описывается происшествие, вводящее НИПа, существо или проблему для данной секции. В первой части многие сцены вводят монстров, которых персонажи могут повстречать на дороге в Раам. Когда персонажи обыскивают руины Ярамука, сцены вводят важные предметы и некоторых стратегически размещенных монстров. Некоторые сцены можно использовать больше чем в одной локации. Используйте их там, где вам надо увеличить напряжение, или дайте истории развиваться спокойно – это дополнительные, а не обязательные сцены. Когда персонажи находятся в оазисе, сцены вводят нежить, друидов и драконов.

Наконец, для каждой из трех частей приключения дается фоновый материал. Фоновый материал вкратце обрисовывает различные эпизоды, используемые в этой части, и может описывать места или людей, встречающихся во многих сценах и столкновениях.

Эта информация поможет вам создавать описания и управляться с непредвиденными событиями.



Часть первая: На дороге

Первая часть «Черного пламени» приводит персонажей на дорогу из Урика в Раам. В этом приключении дается четыре способа попасть туда: Караванщики, Охранники, Разведчики и Засада. Вы можете выбрать тот, что на ваш взгляд наиболее отражает общий стиль вашей группы. Ни один из них не влияет на саму игру – эти способы просто дают вам разнообразие и возможность выбора.


Поскольку «Черное пламя» начнется лишь после того, как персонажи окажутся на дороге из Урика в Раам, сцены в первой части лишь вчерне набросаны. Вы можете сделать их столь подробными, сколь вам захочется, но постарайтесь не сделать их слишком опасными. В противном случае, персонажи будут слишком ослаблены, чтобы закончить приключения. Подсказки для отыгрышей и введения в части первой намеренно сделаны расплывчатыми. Вы должны прорисовать эти встречи согласно интересам ваших игроков и способностям их персонажей.

Введение. Все начальные сцены срабатывают одинаково: кто-то нанимает персонажей. Подразумевается, что все эти встречи происходят в Урике, поэтому, если хотите начать из другого места, вам следует изменить детали. Однако, поскольку приключение начинается на дороге между Уриком и Раамом, то жизненно важно, чтобы персонажи хоть в каком-то месте на эту дорогу вышли.

Караванщики: Агент-вербовщик Дома Стел подходит к персонажам в Урике. Дому позарез нужны охранники для следующего каравана, и персонажам охотно заплатят за их услуги. Агент (можете использовать Террика Авана, если у вас есть «Торговец дюн») озабочен тем, что в его Доме есть предатели. Он хочет нанять людей извне, чтобы вывести их на чистую воду. Он начинает переговоры с 2 sp каждому за путешествие; выше, чем 5 sp каждому он не согласится. Расценки слегка выше обычных, потому что торговцам необходимы охранники сейчас, и потому что им придется охранять караван от предательства сопутствующих компаньонов.

Охранники: Персонажи наняты храмовницей Шазивой Раамской, сопровождать ее из Урика (где она и встретила персонажей) в Раам. Ее средства ограничены, и она может предложить персонажам за это задание лишь жалкий серебряник. Однако у нее есть собственный мекилот и крытый фургон, и она обеспечит персонажей водой и провизией. Если персонажам хватит ума попросить, Шазива также пообещает покровительство по прибытии в Раам (сомнительно, что она сможет сдержать какие-либо обещания, поскольку Раам в тисках гражданского беспокойства, но только не говорите этого персонажам) – все, от свободного прохода назад в Урик, до виллы в предместьях Раама. Она втайне планирует предать персонажей смерти, если по прибытии в Раам они начнут доставлять беспокойство.

Разведчики: Маленький вооруженный контингент Дома Стел планирует преследование бандитов вдоль дороги между Уриком и Раамом. Им нужны разведчики, которые будут двигаться впереди и обнаруживать бандитские племена. За их услуги персонажам предлагают 10 кусочков в день, плюс кродлу в качестве скакунов и весь необходимый рацион. Это будет опасная, но увлекательная работа; вам придется расписать привлекательные стороны подобной деятельности. Агент Дома Стел может взять их на заметку, постоянное место при Доме – прекрасный трамплин для дальнейших приключений.




Часть первая: На дороге— продолжение

Засада: Дом М'ке знает, что Дом Стел будет перевозить посылку от храмовницы Себек из Урика ее любовнику в Раам. М'ке хочет, чтобы Стел впал у храмовников в немилость, для чего надо разгромить караван и украсть посылку. Персонажам предлагается 10 кусочков в день, чтобы выполнить это задание и сохранить его в тайне. Умные переговоры со стороны персонажей могут поднять базовую оплату до 13 кусочков в день.

Отыгрыш: Помните, что эти встречи не являются сутью этого приключения. Вам следует отыгрывать их со всей необходимой полнотой, но не настолько, чтобы изменить ход приключения. Пусть общающиеся с персонажами НИПы торгуются упорно и изворотливо; вполне допустим шахер-махер по отношению к персонажам. Пусть игроки подумают, что задание их персонажей – это главное событие. Другими словами, сделайте эти начальные сцены достаточно быстрыми и переходите к приключению.

Далее: Остальные сцены в первой части задуманы, исключительно чтобы сделать путешествие из Урика в Раам более увлекательным, и чтобы убаюкать игроков мыслью о том, что это путешествие и есть сердце всего приключения. Сцены из первой части можно отыгрывать в любом порядке. Используйте так много, или так мало этих сцен, сколько захотите, но не перебарщивайте. Эти сцены – всего лишь приправа, а слишком много приправы делает еду несъедобной. Некоторые сцены срабатывают по-разному, в зависимости от того, каким способом вы вывели персонажей на дорогу. Эти различия будут указаны в секциях **Введение** или **Столкновение** каждой сцены.



Часть первая: А – Водяная Яма

Введение. В этой сцене персонажи пробуют напиться из водяной ямы – только для того, чтобы обнаружить, что это дом болотника (bog wader). Этот эпизод наиболее уместен, если персонажей наняли в караванщики, или если у них мало воды. (Если они охраняют караван, то проверка всех источников и колодцев является их обязанностью.) Игрокам следует посмотреть на стр. 6 «Книги Игрока» – «Водяная яма».

Начало. Столкновение начинается, когда персонажи находят водяную яму. Прочитайте игрокам следующее:

«Ваше путешествие оказывается дольше и тяжелее, чем вы ожидали. Вы знали, что пустыня унылое место, но никогда она не казалась столь безлюдной. Пропеченная поверхность дороги отражает солнечный жар вам в лицо, а резкий ветер забивает вам пыль в глотку. Когда вы уже начинаете отчаиваться в самой возможности отыскать спасение от пытки пустыни, вы видите плоскую, отражающую поверхность глубокого водоема, не далее чем в ста шагах от вашей тропы».

Если персонажи заинтересуются водой, продолжайте эту сцену. Если нет — расписывайте эффекты неослабевающей жары и пыльного ветра все оставшееся путешествие, а затем переходите к следующей сцене.

Столкновение. На иллюстрации в «Книге Игрока» наблюдательные персонажи могут заметить маленькие, ухабистые выступы на дальней стороне водоема. Водяная яма начала высыхать, отчего маскировка болотника пострадала.

Если персонаж будет пить из водоема, то станет добычей болотника. Также, если персонаж, заподозривший, что что-то не так, атакует скважину любым ближним оружием, то автоматически становится добычей; такие персонажи всегда будут ошеломлены. Если применить против водоема поражающие площадь заклинания, типа огненного шара, то ему будет нанесен урон, сокращающий количество доступной воды с 1d6 галлонов до 1d3.

Персонажи, атакующие укрытого болотника метательным оружием, получают штраф -4 и -1 к повреждению, так как того покрывает земля. После первого же попадания, болотник выскочит из своего укрытия и ураганно атакует персонажей.

Статистика. Болотник: AL CE; AC 4; MV 3; HD 4+3; hp 25; THAC0 15; #AT 5; Dmg 1-3/1-3/1-3/1-3/1-4+прокалывание SZ M; ML 11; для более подробной информации см. MC для «Темного Солнца».

Исход. Победа над болотником должна достаться персонажам с небольшим трудом. Этот эпизод должен просто напомнить персонажам об опасностях беспечности. После битвы персонажи могут наполнить свои бурдюки для воды.

Далее. Переходите к следующей сцене, или к 1Е – Песчаная буря!

Часть первая: В – Кенку



Введение. Эта встреча с группой торговцев-кенку происходит незадолго перед сумерками на дороге из Урика в Раам. Вы можете свободно устраивать эту встречу где угодно – оно не влияет на остальное приключение. Игрокам следует посмотреть на стр. 4 «Книги Игрока» – «Торговцы».

Начало. Эта встреча может произойти в любой момент во время путешествия персонажей из Урика в Раам. Прочитайте или перескажите следующее:

«Сперва вы подумали, что это мираж. Но сейчас вы можете видеть приближающиеся к вам три закутанные фигуры. Приблизившись, они поднимают руки и машут перед собой большими сыромятными мешками. Вы будете удивлены, но они таки торговцы, и идут они в ваш лагерь! Вот такое развлечение от дорожной скуки».

Столкновение. Личности, пришедшие в лагерь персонажей, оказываются «торговцами» кенку. Кенку замаскированы под немых людей с огромными носами. Такое впечатление, что в их мешках есть как минимум по одному предмету любого наименования. Чтобы персонажи у них не попросили, где-то такое у них да будет. У них есть любой обычный предмет, хотя нет ни одного магического. Также у них есть еда и вода, но в ограниченных количествах.

В этот вечер кенку предложат персонажам потрясающие сделки. Они примут практически любое предложение, продавая предметы за половину, а то и четверть обычной цены. Когда персонажи купят все, что хотели, замаскированные кенку уйдут в ночь, чтобы никогда больше не повстречаться. Персонажи, купившие товары кенку в больших количествах, поймут свою глупость после ухода кенку. Ибо кенку обладают силой делать товары из пыли, в которую те обращаются через 1d8 часов после покупки.

Отыгрыш. Кенку не могут говорить, но проявляют большое уважение, постоянно кланяясь и отводя глаза. На самом деле они стараются не дать персонажам понять, с кем те имеют дело. Стоит персонажу заподозрить, что он торгует с кенку, кенку станут очень напуганными, стараясь выглядеть по возможности более жалкими. Попытайтесь показать кенку как непонимаемых торговцев, пытающихся объяснить настолько хорошо, насколько получается.



Исход. Скорее всего, к концу этой сцены персонажи станут беднее, а игроки – мудрее. Возможно, персонажи нападут на кенку (статистику см. «Monstrous Compendium», том второй), хотя вряд ли. Если это произойдет, кенку убегут и могут позже вернуться, чтобы изводить персонажей в более неподходящее время.

Далее. Отсюда выберете любую сцену в первой части или переходите к 1Е – Песчаная буря!

Часть первая: С – Белгой

Введение. Это столкновение происходит ночью во время путешествия персонажей из Урика в Раам. Чтобы это столкновение сработало, кто-то из персонажей должен стоять на часах в одиночку. После того, как прочтете вслух текст из раздела **Начало**, пусть игрок-часовой посмотрит «Книгу Игрока», стр. 3 – «Прохлада зовет».

Начало. Бросьте попытку контакта для белгой. Если бросок будет неудачным, зов белгой разбудит остальной отряд, и белгой удерет в ночь. В случае удачи, прочтите персонажу-часовому следующее:

«Прямо за границей лагеря вы слышите чудесный звон – как будто чокаются хрустальными кубками».

Это белгой пытается «влечением» выманить персонажа из лагеря. Если «завлечет», прочтите вслух следующее:

«Звук слишком прекрасен, чтобы его не заметить. Он напоминает вам о прохладной, прохладной воде, дующем ветерке и шелковых тенях. Вы должны найти его источник».

На этом месте персонаж должен выйти к белгой, который находится в 50 футах от лагеря. Если провалится «влечение», белгой попробует «господствовать» над персонажем. Если это не сработает, он снова попытается «привлечь», а не получится и это – подождет следующей смены и попытается снова.

Столкновение. Белгой – противник хитрый, и не следует его недооценивать. Персонаж, ставший целью белгой, очень даже может погибнуть. «Привлеченный» персонаж не увидит в белгое немедленную угрозу, и будет легкой добычей для первого выкачивания Телосложения. После этого персонаж может действовать как обычно, но белгой попытается «господствовать» над персонажем, принуждая того к подчинению.

Когда персонаж начнет сражаться с белгоем, есть вероятность, что остальные персонажи и НИПы что-то заметят. Спящие персонажи или НИПы услышат схватку, если сделают успешную проверку Интеллекта при -3. Проснувшиеся персонажи автоматически заметят схватку.

Если кто-то придет на помощь атакованному персонажу, белгой удерет. Если отряд не загонит белгой и позволит ему уйти за подкреплениями, то в следующие несколько дней будет такое! (См. **Исход**).

Статистика. *Белгой:* AL LE; AC 7; MV 12; HD 5; hp 32; THAC0 15, #AT 2, Dmg 1d4+2; SA выкачивание Телосложения; SZ M; ML 9; Псионика – Науки: господство; Посвящения: привлечение, контакт, эго кнут, пустое сознание, псионический взрыв; Защиты: EW, PB/M-; PSP 35; для более подробной информации о белгое см. «Дневник Странника».

Исход. Если персонаж погиб, или белгой остается в живых, то на следующую ночь к лагерю придут вдвое больше белгоев, чем выжило персонажей, и попытаются заманить остальных персонажей на смерть.

Далее. Продолжайте следующими сценами из первой части или переходите к 1Е – Песчаная буря!



Часть первая: D – Ходячие мертвецы

Введение. Эта сцена ставит персонажей лицом к лицу с действительностью проклятия Черных Вод. Игрокам следует посмотреть на стр. 44 «Книги Игрока» – «Ходячие мертвецы».

Начало. Путешествуя по дороге из Урика в Раам, персонажи замечают группу людей, медленно идущих впереди. Вскоре они нагоняют группу и понимают, какое жалкое зрелище те представляют. Прочитайте или перескажите следующее:

«Никогда еще вы не видели людей в столь безнадежном состоянии. Они стонут, а когда вы приближаетесь, протягивают в мольбе свои пораженные конечности. Воистину, сии суть ходячие проклятые!»

Столкновение. Если персонажи остановятся и попытаются помочь бедолагам, их предводитель (Сил Дреш, выглядящий не лучше прочих) предостережет персонажей, чтобы те не приближались. «Для нас уже нет возврата», – скажет он. Его люди причитают: «В глупости нашей пренебрегли мы проклятием Черных Вод. Не повторяйте нашей ошибки, ибо тоже пойдете дорогой мертвых».

Если персонажи применяют к людям Дреша исцеляющую магию или магические предметы, результаты будут самыми минимальными, а в некоторых случаях (на ваше усмотрение), людям может даже стать хуже. Они на последнем издыхании, и скоро умрут. Персонажи здесь бессильны.

Кожа несчастных покрыта фурункулами и гноящимися нарывами. Однако эти люди все еще имеют волю к жизни. Они жадно проглотят любую предложенную воду или пищу. Хотя через мгновения все проглоченное выйдет назад, смешанное со слюной и кровью.

Отыгрыш. Для игроков эта встреча будет шоком. Вероятно, их персонажи захотят помочь этим людям, но что бы они ни делали, все втуне! Дреш кажется покоровшимся своей судьбе фаталистом. Говорит он мало, печально смотрит, как персонажи пытаются помочь его людям. Он ничего не скажет о том, откуда он и куда идет, боясь, что персонажи могут попытаться проследить его путь и станут добычей Черных Вод.

Остальные в его группе невменяемы. Страх смерти и надежда на помощь персонажей сводят их с ума. Они просят еду и воду, несмотря на неспособность усвоить это; в своих требованиях они агрессивны.

Диалог:

«Пожалуйста, господин, помогите моей маленькой девочке!»

«Еды! Умираю от голода!»

«Каплю воды, молю вас!»

Исход. Чтобы персонажи ни делали, в конце концов, Дреш уведет своих людей прочь. Впоследствии, когда персонажи сами попадут под проклятие Черных Вод, память об этой встрече поможет им осознать всю суровость их положения.

Далее. Переходите к прочим сценам из первой части или к 1Е – Песчаная буря!

Часть первая: Е – Песчаная буря!



Введение. Это единственная обязательная сцена в первой части. Она продвигает персонажей во вторую часть и происходит на полпути между Уриком и Раамом. Игрокам следует посмотреть на стр. 15 «Книги Игрока» – «Песчаная буря», после того, как вы прочтете текст из Начала.

Начало. Начните эту сцену, когда игроки меньше всего ожидают этого, например, когда персонажи готовятся лечь спать, во время торговли с кенку, или нападения белгоя. Удостоверьтесь, что эта сцена несет драматическую нагрузку первой части, и плавно переносит персонажей во вторую часть. Когда вы будете готовы начать эту сцену, громко прочитайте следующее:


«Взревело столь внезапно и столь мощно, как будто взорвался мир. Ваше тело внезапно бьет сильный ветер, несущий жалеющий песок прямо в лицо. Ваши скакуны в панике визжат и мычат, в вашей же груди расцветает страх. По мере возрастания рева ветра и количества летящего вам в лицо песка вы понимаете, что столкнулись с самой ужасной тварью Атаса – песчаной бурей».

Столкновение. Песчаная буря – дело рук Фарклууна. Это результат заклинания, комбинирующего «телепорт» и «контроль погоды». Фарклуун наткнулся на это заклинание, когда искал информацию о Ярамуке, и оно прекрасно подошло к его планам. Буря продлится 5 раундов, после чего прекратится столь же резко, сколь и началась. Персонажи с Интеллектом больше 17 поймут, что буря – неестественного происхождения, но и только. Во время бури нельзя использовать какие-либо заклинания или псионические дисциплины, поскольку невозможно сконцентрироваться.

Исход. Самим персонажам буря не повредит, но когда все утихнет, нигде не будет видно тех, кто нанял персонажей, и их маленькая группа окажется в одиночестве. До персонажей также быстро дойдет, что они уже не на дороге с плотным движением, а затеряны где-то посреди лишенных троп пустынных просторов Атаса.

Персонажи сохраняют свое оснащение, но их скакуны исчезнут. Персонажи будут чувствовать себя, словно они не ели и не пили несколько дней, а когда посмотрят в свои мешки, обнаружат, что в их припасы набился песок, полностью их испортив.

Далее. Переходите к 1F – Руки помощи и продолжайте приключение.



Часть первая: F – Руки помощи

Введение. Эта сцена начнется сразу же после 1E – Песчаная буря! Как только Фарклуун покажется лично, пусть игроки посмотрят стр. 42 «Книги Игрока» – «Руки помощи», и попросите одного из них прочесть речь Фарклууна вслух.

Начало. По мере того как песчаная буря утихает, прочитайте игрокам следующее:

«Ветер стихает и следует резкая тишина. Все складки вашей одежды и щели ваших доспехов забиты пылью. И хотя у вас все еще есть ваше оружие, доспехи и прочее оснащение, вы понимаете, что ваши скакуны исчезли. Невероятная жажда терзает вас, но вы обнаруживаете, что ваша вода пролилась из своих емкостей. Пустыня и вправду жестока!»

Столкновение. Пусть игроки попотеют, представив положение своих персонажей, – сделайте упор на жару и жажду. Неожиданно персонажи видят маленькую группу кочевников, идущих через пустыню. Кочевники приблизятся к персонажам и будут столь дружелюбны, что даже предложат пищу и воду. На самом деле эти кочевники – скелеты да зомби, замаскированные Фарклууном при помощи заклинания «универсальная иллюзия». Персонажи могут попытаться проникнуть сквозь иллюзию, но удостоверьтесь, что заклинание не развеется преждевременно. В противном случае, персонажи начнут что-то подозревать и не примут проклятую воду, от которой зависит приключение.

Конечно, кто-то из персонажей может быть слишком подозрительным, чтобы пить проклятую воду. Но пока кто-то из членов отряда пьет, не надо беспокоиться. Если персонажи склонны к взаимовыручке, то любой не проклятый персонаж попытается помочь своим друзьям в поисках лекарства. Если некоторые подозрительные персонажи не позволяют пить никому из отряда, Фарклуун использует все свои силы, чтобы убедить отряд в том, что еда и вода безопасны и свежие. Поскольку проклятие воды – магической природы, «очистить пищу и воду» на нее не подействует.


Персонажи могут есть и пить сколько захотят. Когда они попьют воды зомби, Фарклуун сбросит иллюзию с нежити, хотя сам останется замаскированным. Когда же он подойдет, попросите персонажа прочесть вслух речь Фарклууна на стр. 42.

Отыгрыш. Фарклуун очень старый и могущественный дракон, хотя его маскировка заставляет его выглядеть сильным молодым человеком. Он очень терпелив, кажется, что происходящее навевает на него скуку. На самом деле он страстно желает заполучить вещи. Он знает, что даже пока он разговаривает с персонажами, его враг Абалакх-Ре также ищет дорогу в Ярамук. У Фарклууна есть преимущество во времени, но ему следует поторопиться, чтобы сохранить его. Хотя он не повредит персонажам, но постоянно будет напоминать им о проклятии Черных Вод, результаты которого они начнут ощущать через несколько часов. Фарклуун кажется их единственной надеждой.

Нежить не нападет на персонажей, если те не начнут первыми. Нежити будут защищаться, но Фарклуун не позволит им убить персонажей.

Исход. У персонажей есть только три возможности: 1) помочь Фарклууну, 2) сражаться с ним и быть покоренными, или 3) убежать и умереть медленной смертью от проклятия.

Далее. Если персонажи пытаются сражаться с драконом и его нежитью, или пытаются бежать, переходите к 1G – Безнадежная битва. Если они согласны сотрудничать с Фарклууном, переходите к 1H – Экипируемся.



Часть первая: G – Безнадежная битва

Введение. Используйте эту сцену, если персонажи отказались помочь Фарклууну, или пытались убежать от дракона и его нежити. Пусть игроки посмотрят стр. 11 «Книги Игрока» – «Безнадежная битва».

Начало. Когда персонажи откажутся присоединиться к Фарклууну или попытаются убежать, прочитайте или перескажите следующее:

«Человек улыбается вам, блестя на солнце дымчатыми, желтыми глазами. «Вы приняли мою помощь, мое гостеприимство», – говорит он. «Отказ отплатить за такую доброту будет большой грубостью». Он облизывает губы, хрустит костяшками пальцев, затем угрожающе улыбается и добавляет: «И большой глупостью». Затем делает почти неуловимое движение пальцами одной руки. Нежить начинает приближаться».

Столкновение. Фарклуун знает, что у него кончается время. Абалакх-Ре скоро попытается объявить секреты Ярамука (и Черных Вод) своей собственностью. Он также знает, что вряд ли вовремя найдет другую такую группу, столь же сильную, сколь персонажи, чтобы закончить свой квест. Он не может позволить персонажам убежать, и использует свою нежить, чтобы остановить их. Но персонажи не просто не должны убежать – они нужны Фарклууну живыми. Он прикажет своей нежити провести против персонажей подавляющую атаку («Справочник Игрока» стр. 97). Нежить нападает группами по пять до тех пор, пока не собьет персонажей на землю. Когда персонаж на земле, удерживать его может любое количество скелетов и зомби.

Если окажется, что персонажи и впрямь могут удрать от нежити, Фарклуун вступит в драку. Чтобы подчинить персонажей, он примет псионику и магию, стараясь по возможности не причинить им вреда. Также он будет пытаться сохранить свою маскировку, если получится. Если дракон со своими прихлебателями не сможет взять персонажей под контроль, у него возникнет искушение подчинить их по-плохому. Когда персонажи сдадутся или будут лишены сознания, им будет позволено воспользоваться исцеляющими фруктами. Вычтете эти фрукты из тех, что даются в сцене 1Н – Экипируемся.

Кто-то из персонажей может все равно не желать подчиняться пожеланиям Фарклууна. В этом случае, дракон будет бить их, пока не согласятся помочь. Напоминания о проклятии могут также пробудить в упрямых персонажах инстинкт самосохранения. В любом случае, Фарклуун будет делать все, что в его силе, чтобы гарантировать, что все персонажи присоединятся к нему.

Статистика. Скелеты (20): (как указано в Таблице Монстров, со следующими исключениями): hp 1 (×3), 2 (×2), 4 (×6), 5, 6 (×2), 7 (×3), 8 (×3); Dmg подавление.

Зомби (10): (как указано в Таблице Монстров, со следующими исключениями): hp 4 (×3), 5, 6, 9 (×2), 11, 14, 15; Dmg подавление.

Исход. Персонажи должны присоединиться к Фарклууну или умереть. У них нет другого выбора.

Далее. Похороните всех, кому не повезло, и продолжайте сценой 1Н – Экипируемся.

Часть первая: Н – Экипируемся

Введение. Эта сцена дает персонажам возможность экипироваться перед походом в Ярамук.

Начало. Когда персонажи согласятся сопровождать Фарклууна в разрушенный город Ярамук, прочитайте или перескажите следующее:

«Фарклуун улыбается, обнажая выступающие зубы и трепещущий язык. «Очень хорошо», – рычит он, затем начинает немелодично насвистывать. Четверка зомби с огромным сундуком подковыливает к вам и роняет сундук, от чего поднимается удушающее облако песка. Фарклуун довольно кудаччет: «Откройте сундук и берите, что вам нужно, но лишь столько, сколько сможете нести».

Столкновение. Этот огромный сундук содержит малую долю обширных сокровищ Фарклууна. Персонажи могут взять все, что угодно, хотя Фарклуун разрешит им сохранить лишь то, что они могут нести с относительным комфортом (не выше тяжелой нагрузки). Если кто-то из персонажей спросит, правда ли, что эти предметы останутся в их собственности, Фарклуун рассмеется и кивнет головой. Он планирует убить персонажей в любом случае, так что подобные обещания бессмысленны. В сундуке находятся следующие предметы (см. стр. 72 «Книги правил» коробочного набора «Темное Солнце» для информации по частям доспехов).

Доспехи: кожаные (x4), кожаный +1, кожаный для великаныша, набивные (x2), сыромятные (x5), сыромятный для полурослика, кольчатый, чешуйчатые (x2), бронзовый латный нагрудник, наручи от бахтерца (x3), кольчужные поножи.

Щиты: лучника (x5), лучника +2, средние (x3), большой (x1).

Оружие: 8 кинжалов (4 костяных, 2 обсидиановых, деревянный, металлический), обсидиановый кинжал +2, костяной пехотный кистень, 3 обсидиановых ручных топора, металлический ручной топор +1, 4 пращи, 7 копий, обсидиановый боевой топор, короткий лук, короткий лук +1, длинный лук, 2 боевых посоха, обсидиановая палица +1, 6 чаткча, 2 прокалывателя, прокалыватель +1, 2 обсидиановых коротких меча, костяной длинный меч, металлический ятаган.

Боеприпасы: Для пращи: 117 камешков, 20 костяных пуль, 17 обсидиановых пуль, 6 металлических пуль. Стрелы: 20 легких с костяным наконечником, 10 тяжелых с обсидиановым наконечником, 6 тяжелых стрел +1 с металлическим наконечником.

Провиант: Сундук содержит достаточно сухих пайков и воды на 10 дней для шести персонажей человеческих размеров. Дневной паек весит один фунт, мех с водой весит 8.3 фунтов и содержит 1 галлон.

Разное: 15 маленьких мешочков, 5 больших мешков, 7 маленьких и 2 больших поясных кошель, 15 свечей, набор для разведения огня, 6 цветных мелков, 2 закрытых фонаря, 12 факелов, 5 фляг масла, 50 футов веревки из волос великана, 5 лопат, 3 костяных кирки (непригодны в качестве оружия), набор костяных воровских отмычек.

Магические предметы: 6 фруктов экстра исцеления (не забудьте вычесть из этого числа съеденные в сцене 1F), достаточно компонентов для 1d20-10 заклинаний любого круга.

Далее. Отсюда переходите к 1I – Путешествие.



Часть первая: I – Путешествие

Введение. Эта сцена начнется после того, как персонажи экипируются для путешествия в Ярамук. Фарклуун весьма торопится попасть в Ярамук (а уж как отравленные персонажи торопятся!), и поэтому будет подгонять персонажей насколько это возможно. Помните, что Фарклуун будет поддерживать свою человеческую личину по возможности дольше.

Начало. Когда персонажи возьмут из фарклуунова сундука все, что смогут унести, прочитайте вслух следующее:

«Фарклуун следит, как вы пакуете снаряжение. Он сидит на пятках в окружении зомби, а его тонкие губы кривятся в самодовольной ухмылке. Когда вы завершаете приготовления, он закрывает глаза и вокруг вас поднимается ветер. Какое-то мгновение вы боитесь, что это еще одна песчаная буря. Но ветер снова стихает, а вы оглядываетесь по сторонам. Фарклуун стоит с воздетыми руками, но нигде не видно его нежити. Вы понимаете, что нежить возвратилась в землю, где ей и надлежит быть. Не уделив вам ни слова, ни взгляда, Фарклуун устремляется в пустыню».

Столкновение. До Ярамука всего 15 миль, и Фарклуун избрал маршрут в обход Оазиса Черных Вод. Во время путешествия почти ничего не происходит. И хотя персонажи путешествуют с драконом немалой силы, в пустыне их подстерегает множество опасностей – не последняя из которых погода. К этому моменту своей биографии большинство персонажей должны быть достаточно умными, чтобы не отягощать себя чрезмерными металлическими доспехами и тяжелым оружием во время наземного путешествия. Однако, кто-то может и не понимать опасностей, таящихся в отягощении персонажей подобными предметами. Во время этого путешествия будьте особо тщательными с правилами нагрузки, заслуженно штрафуя жадность или глупость персонажей. Также не забывайте о потребностях в воде для тех, кто путешествует по Атасу.

Фарклуун несет галонный мех воды, хотя его потребности намного меньше. Он внимательно наблюдает за персонажами, и если, на его взгляд, у них плохо лежит что-то важное, то либо этот предмет будет хорошо лежать у Фарклууна, либо он постарается иметь к нему магический доступ. Конечно, даже Фарклуун не может думать обо всем, его намного больше заботят собственные мысли. Если что, Фарклуун «спасет» персонажей лишь три раза.

Вероятней всего, поход начнется в районе полудня, так что персонажи будут находиться в одном лагере с драконом лишь одну ночь. Во время ночевки пусть игроки посмотрят стр. 46 «Книги Игрока» – «Речь Фарклууна», попросите одного из них прочесть вслух, что он знает о Ярамук (на самом деле не так уж много), и подчеркнуть необходимость найти дворец Сильбы.

Далее. На следующий день Фарклуун и персонажи продолжают свое путешествие. Переходите ко второй части.

Часть Вторая: Руины Ярамук

Гордый город Ярамук когда-то был построен у большого оазиса. Его королева-колдунья Сильба была типичным тираном, но при ней город процветал. Наибольшим конкурентом во всем для Ярамук был Урик, большая колючка в боку Сильбы. В то время как торговые караваны Ярамук приносили немалую прибыль, Урик контролировал Дымящуюся Корону – ценную обсидиановую шахту. Дымящаяся Корона сместила баланс силы в сторону Хаману.

Сильба плела заговоры со многими из великих торговых домов, чтобы добиться падения Урика посредством торгового эмбарго и высоких цен. Пади Урик, и Сильба получит контроль над обсидиановыми шахтами, предложит тем, кто поддерживал ее, хорошие цены.

К несчастью, Хаману уловил, куда ветер дует до того, как план мог быть приведен в исполнение. Разъяренный заговорами Сильбы король-колдун Урика мобилизовал армию. Через неделю он стал лагерем под Ярамук. Через месяц от города Сильбы практически ничего не осталось, а его оазис Хаману проклял гнусными чарами.

Ныне все, что осталось от города, – это разбросанные там и сям кучи камня, что могли когда-то быть зданиями, да одинокая статуя, что глядит, подняв одну руку, на северный горизонт. Хотя когда-то Ярамук был большим и процветающим, время и стихии почти стерли все следы его существования. Весьма немногие охотники за сокровищами приходили сюда, ибо раскопки руин – дело неимоверной трудности. До сих пор считалось, что в городе нет ничего ценного, поскольку он был разграблен королем Хаману и его армией еще века назад. И до сих пор никто еще не находил руины дворца – кажется, будто гнев Хаману похоронил его под песками пустыни.

Исследующим Ярамук персонажам следует быть внимательными, ибо тут опасна сама земля. После того, как время похоронило город в песке, слои щебня стали опасными ловчими ямами. Также и колдовская бомбардировка Хаману разорвала ткань магии в Ярамук, создав несколько зон дикой магии. (Как ловчие ямы, так и дикие зоны описаны в «Географии руин».)

Другим любопытным побочным эффектом напряженной магической битвы является Стена. Остается загадкой, как она возникла, поскольку эта магическая конструкция никогда не была повторена. Любое могущественное злое существо (минимум 10 HD), войдя в Ярамук, теряет три из пяти чувств, сохраняя лишь осязание да слух. Никакие спасброски от Стены не позволены, и даже столь могущественные существа, как драконы бессильны избежать ее воздействия.

Стена является причиной, по которой Фарклуун нуждается в помощи персонажей. Пока Абалахх-Ре ищет волшебство, чтобы уничтожить Стену, Фарклуун предпочел обойти ее, послав вместо себя людей – игровых персонажей.

Часть Вторая: География руин

В «Книге Игрока» приводится карта руин (стр. 31 - «Руины Ярамука»), которой игроки могут пользоваться на протяжении всей второй части, эта же карта дана на следующей странице. Персонажи входят в разрушенный город с юго-запада, и Фарклуун будет ждать их в юго-западном углу области. Хотя руины Ярамука являют немало отчетливых черт, таят они не меньше. Среди развалин притаились ловчие ямы, хищные растения, области дикой магии и, конечно, руины дворца. Расположение каждой черты указано на вашей карте. Естественно, на карте игроков нет ничего подобного.

Когда персонажи исследуют руины, проследите, чтобы игроки сообщали вам, через какие квадраты они проходят. Ознакомьтесь с потайными чертами области, и будьте готовы запустить их трюки и ловушки против неподозревающих персонажей. Игроки, которые чересчур полагаются на указанное на карте, вскоре обнаружат, что у их персонажей серьезные проблемы. Ключевым словом в руинах будет «предосторожность».

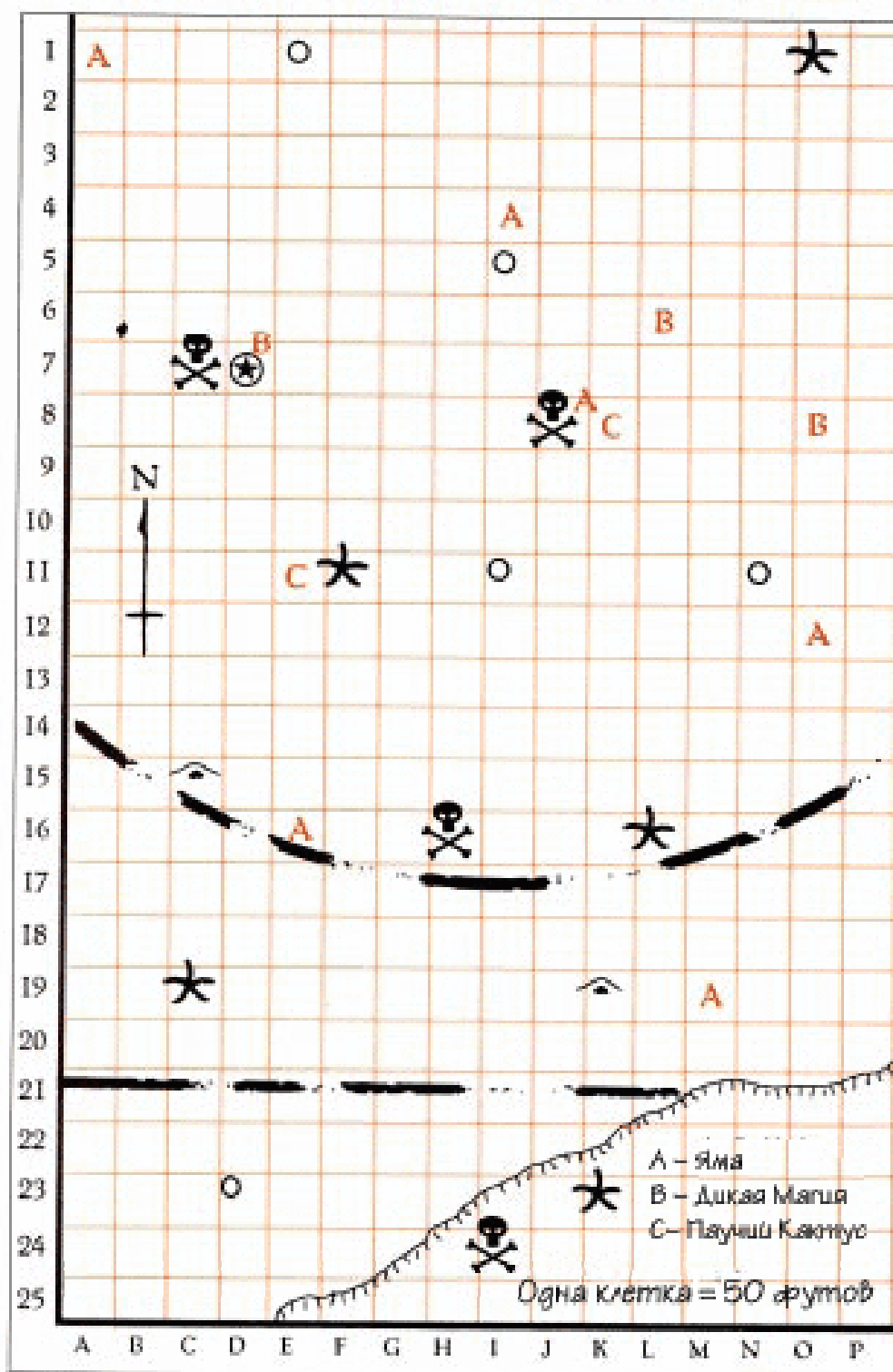
Ловчие ямы. Нельзя обнаружить ловчую яму, пока не попадешь в нее. Существует 45%, что персонаж, проходящий через квадрат карты с ловчей ямой, вступит в нее (бросайте для каждого персонажа в отряде). Персонажам, нащупывающим дорогу не менее, чем 6-ти футовым шестом, позволено делать бросок на Ловкость, чтобы избежать ловчей ямы.

Персонаж, проваливший означенные броски, и весящий не менее 50 фунтов, падает в ловушку. Он падает на 1d10+10 футов, а сверху начинает течь песок. Если другой персонаж не бросит успешно веревку пойманному собрату, того покроет песком за 1d6 раундов. До того, как провалившегося покроет песком, его можно выгнать при объединенной силе 30. Если персонажа покрыло песком, общая сила возрастет до 60, а сам он считается тонущим («Справочник Игрока» стр. 122). Персонажи, пытающиеся откопать своих товарищей из ловчей ямы, не успеют спасти их вовремя. Ловчие ямы находятся в следующих областях: 1A, 4I, 8J, 12O, 16E и 19M.

Паучий кактус. В некоторых областях, кажущихся нормальным кустарником, на самом деле находятся опасные паучьи кактусы. Один кактус живет в 11E, и два в 8K. Существует 55% вероятность, что любая находящаяся в области группа подойдет к кактусу достаточно близко, чтобы быть атакованной. Активно высматривающие опасную флору и фауну персонажи будут двигаться с половинной скоростью, но при успешном броске Интеллекта заметят вокруг каждого кактуса маленькие кучки костей, что позволит избежать этих ужасных растений.

Дикая магия. Когда Хаману атаковал Ярамуку, Сильба защищала свой город ошеломляющей завесой магии. Взаимоисключающие заклинания двух колдунов были столь мощны, что сама природа магии навечно исказилась в некоторых областях Ярамука. Когда бы ни накладывалось заклинание в этих областях, оно становится «дикой волной» («Том Магии», стр. 7). Невозможно обнаружить эти области, пока не наложишь в них заклинание. Это области 6L, 7D и 8O.

Часть Вторая: Карта руин



Часть Вторая: Т'чоуб С'кин'ди

Т'чоуб – агент Абалакх-Ре, врага Фарклууна. Он таится в руинах Ярамука, ища *Глаз* и *Сферу*, и докладывая своей госпоже о любом непрошенном госте. Еще в начале задания С'кин'ди подружился с гитами и иловыми бегунами разрушенного города. Он питается разумом несчастливых исследователей (никто из которых так и не нашел ничего интересующего его самого или его госпожу), оставляя тела прочим монстрам. В обмен за падаль гиты и иловые бегуны не трогают т'чоуба.

Т'чоуб узнает о персонажах, если те попадут в ловушку в квадрате 2С, или когда они войдут во дворец в 5К. Как только С'кин'ди поймет, что пытаются сделать персонажи, он приложит все свои силы, чтобы расстроить их исследования. Собственно, он будет делать следующее, в указанном порядке:

1. Уведомит Абалакх-Ре о прибытии персонажей. (Королева-колдунья Раама дала т'чоубу магический камень для этой цели).
2. Помчится в логово иловых бегунов в 15С. Иловые бегуны согласились сотрудничать со С'кин'ди, и сделают все возможное, чтобы помочь ему. Они будут следовать за персонажами и время от времени атаковать их.
3. Пойдет в пещеру гитов в 14К. Гиты будут изводить персонажей наподобие иловых бегунов, и придут на помощь рептилиям, буде возникнет у тех проблема.
4. Подберется настолько близко к персонажам, насколько это будет возможным, оставаясь незамеченным, и будет выжидать шанса украсть у них *Глаз* и *Сферу*. Если он это сумеет, то прикажет иловым бегунам и гитам атаковать персонажей, пока сам уносит ноги с добычей.
5. Пошлет второе донесение Абалакх-Ре, сообщая, что или он добыл *Глаз* и *Сферу*, или Фарклуун и персонажи вошли в руины Ярамука. (С'кин'ди распознает человеческую маскировку врага своей госпожи.)



Обратите внимание, что С'кин'ди не хочет убивать персонажей. Он более заинтересован в том, чтобы они нашли *Глаз* и *Сферу*, чтобы иметь возможность украсть их для своей госпожи, самому не подвергаясь опасности.

Если С'кин'ди узнает о персонажах лишь после того, как они войдут в руины Ярамука, он не станет выполнять действия 1-4. он пошлет донесение в действии 5, затем скажет иловым бегунам и гитам лечь в засаду, поджидая персонажей вне руин дворца.

Часть Вторая: А – Музей

Введение: Музей расположен на карте Ярамука в 1Е. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 10 – «Музей».

Начало. Музей почти полностью погребен в песке; над дюной едва виднеются двери. Вход в музей перекрыт пятью сотнями фунтов песка. Одновременно раскапывать песок могут три персонажа – каждый персонаж с лопатой может убрать по одному фунту песка за очко Силы за раунд, и вдвое меньше без лопаты. Как только песок будет убран, двери легко откроются.

Столкновение. Стены музея из прекрасного мрамора, потолок и двери из украшенного железного дерева. Ниже описаны пронумерованные области с карты музея.

Комната 1: Пол главного зала покрыт толстым слоем слежавшегося песка и пыли, а поддерживающие колонны все выщерблены и в трещинах.

Комната 2: В этой комнате разбитые рамы от картин криво висят на стенах, испохабленных грубыми надписями и следами битвы.

Комната 3: Когда-то здесь покоилось прекрасное собрание редкой мозаики, но ныне остались лишь осколки глазурованной глины.

Комната 4: Некогда прекрасная статуя лежит разбитая и уничтоженная в этой комнате.

Комната 5: То, что некогда было книгами, ныне валяется тут повсюду собранием изъеденных временем страниц да кучками пепла.

Комната 6: Некогда здесь находилось редкое собрание абстрактной скульптуры, а ныне все это напоминает не искусство, а не собранные вместе причудливые кусочки мозаики.

Комната 7: Эта комната относительно цела, но в чем заключались ее функции неясно. Стены увешаны зеркалами, наклоненными под странными углами. Ходить здесь весьма головокружительно.

Комната 8: Дверь в эту комнату засыпана щебнем. Максимум два персонажа могут за один раунд расчистить в щебне количество футов, равное сумме их Силы, деленной на 10. Тут не осталось почти ничего ценного, за исключением *Сферы* – лежащего посреди щебня голубоватого шара из твердого стекла.

Далее. Персонажи могут продолжать свои исследования развалин. Если они нашли уже *Глаз* со *Сферой*, и желают разместить их, продолжайте сценой 2Н – *Глаз* и *Сфера*.

Часть Вторая: В – Казармы

Введение. Казармы расположены на карте Ярамука в 5I. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 43 – «Казармы».

Начало. Над дюной виднеется лишь верхушка глиняного купола казарм. Для того чтобы войти в здание, персонажам необходимо расчистить песок. Требуется два раунда, чтобы один персонаж очистил от песка окно командирской квартиры. При отсутствии тяжелого раскопчного оборудования добраться до дверей на полу ниже командирской квартиры невозможно.

Столкновение. Когда персонажи очистят окно командирской квартиры от песка, они могут проскользнуть внутрь по одному. Великаныши и три-крины не пролезут и должны остаться снаружи.

Некогда казармы населял элитный отряд храмовников – телохранители Сильбы во время ее частых отлучек из Ярамука. К несчастью, атака короля Хаману застала храмовников врасплох, и они были убиты до того, как смогли собраться с мыслями. Каждая кровать здесь занята скелетом, и даже сами их кости расколоты и обуглены некоей могущественной силой. Помимо этих мрачных напоминаний о давно прошедшей войне здесь нет ничего интересного. Ниже описаны пронумерованные области с карты казарм.

Комната 1 – Квартира командира: Командир личных телохранителей Сильбы был застигнут спящим, когда на город обрушилось бедствие. Персонажи, обыскивающие кровать, обнаружат прячущегося среди белья скорпиона. Только если они уберут одеяло с кровати с крайними предосторожностями, скорпион не ошеломляет автоматически, ударяя первым. Победив скорпиона, персонажи могут заметить три кольца на левой руке скелета. Все это обычные кольца, без всяких магических способностей, но весьма тонкой работы по меди, стоящие по 1 sp каждое. Стол содержит только незначительные предметы типа печатей, воска и горсти вылинявших кусочков папируса. На алтаре нет ничего, кроме заплесневевших лохмотьев покрывающей его ткани.

Комната 2 – Помещение храмовников: Если персонаж спустится по лестнице в эту комнату, они найдут на кроватях скелеты 13 лучших храмовников Сильбы. В сундуке в углу когда-то находилось их оружие и доспехи, но большая часть была забрали после войны мародеры Хаману. При броске 1 на 1d6 персонаж, обыскивающий сундук обнаружит в его дне потайную панель. (Для этих поисков воры могут использовать свое значение находить/убирать ловушки.) Крохотное углубление в днище сундука содержит стальной кинжал +1. Этот кинжал настроен на *Сферу*, и, находясь в пределах 50 футов от нее, начнет слегка вибрировать (персонаж почувствует эти вибрации, только если держит кинжал). В 20 футах от *Сферы* кинжал вибрирует сильнее – не заметить это можно, только если кинжал в рюкзаке. В 10 футах от *Сферы* кинжал вибрирует столь сильно, что это ощущается даже сквозь рюкзак.

Статистика. Скорпион: AL Нет; AC 5; MV 9; HD 2+2; hp 17; THAC0 19; #AT 3; Dmg 1-4/1-4/1, если ужалил, спасбросок от яда +2, или смерть в следующем раунде; SZ S; ML 8.

Далее. Персонажи могут продолжать изучение руин.

Часть Вторая: С – Склад

Введение. Склад расположен на карте Ярамука в 11I. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока» стр. 1 – «Склад».

Начало. Склад является единственным зданием в руинах, которое видно больше чем наполовину над укрывающими песками. Верхние 10 футов здания можно разглядеть с довольно большого расстояния. Персонажи могут легко войти через окно. Единственное окно, достаточно большое, чтобы подойти великанышу или три-крину, находится в центре восточной стены. Проникнув в окно, персонажи должны спуститься вниз на 25 футов к полу здания. Если персонажи войдут через окно в юго-восточном углу, они смогут легко спуститься по куче щебня. Это простая задача, требующая броска против Ловкости. Если бросок будет неудачным, персонаж получит 1d4 повреждений, свержившись по острой, неровной поверхности.

Столкновение. Здание преимущественно пусто. Несколько сундуков свалены вдоль северной стены, а бочки и ящики заполняют северо-западный угол. Однако все они в плохом состоянии, и что бы в них ни хранилось, давно испортилось. Стоит персонажам исследовать ящики или бочки, как они станут жертвой опасной ямы-ловушки. Все квадраты, примыкающие к ящикам и бочкам, являются частью ловушки, которая сработает, если на любую ее часть придется больше 100 фунтов. Бочки, ящики и окружающая область обвалятся в облаке пыли, сбивая любого, кто находится в зоне воздействия ловушки, в нору глубиной 10 футов. Персонажи получают 1d6 повреждений от падения и 1d4 от упавших на них обломков. Успешный спасбросок от паралича уменьшит повреждения вдвое. До того, как ловушка сработает, у вора есть половина его обычного шанс найти ловушку, только ее нельзя убрать, лишь обойти. Яма – это работа т'чоуба С'кин'ди (для более подробной информации см. «Т'чоуб С'кин'ди» в этой книге и «Книгу-рассказ»).

С помощью своей псионики и некоторых магических предметов от Абалахх-Ре С'кин'ди превратил стены ямы в обсидиан. Для любого, кроме вора, персонажа взобраться по этой стеклянистой скале невозможно, и даже у вора шансы вскарабкаться уменьшены на 15%. Если персонажи попытаются вызволить себя из ямы с помощью кошки и веревки, то с вероятностью 25% стеклянистый край ямы обломится. Персонажей обдаст осколками обсидиана. У этих осколков ТНАС0 17, и по каждому персонажу может попасть 1d4 осколков. Великаныши могут попытаться вытянуть себя из ямы, подтянувшись на руках, но сперва должны их чем-то защитить. Незащищенные руки получают 1d4 повреждений каждая. Существует вероятность 30%, что пока великаныш выбирается, край ямы раскрошится.

Далее. Персонажи могут продолжать свои исследования Ярамука.

Часть Вторая: D – Храм



Введение. Храм расположен на карте руин Ярамука в 11N. После того, как игроки обнаружат вход в храмовый подвал, пусть они посмотрят «Книгу Игрока», стр. 48 – «Храм».

Начало. Прочтите или перескажите следующее:

«Несмотря на то, что кроме раскрошенного камня да осколков кирпичей из обожженной глины, осталось от этого места весьма мало, кажется, что ощущение приятного тепла поднимается из руин. Если и была когда-то надежда для народа Атаса на лучшие времена, то ее секреты некогда покоились здесь. Возможно, кое-что до сих пор тут».

Столкновение. Некогда эта куча щебня и обломков была наиболее известным Храмом Земли в Тирском регионе. Все, что осталось от него ныне – заваленные подвальные помещения. Персонажам придется потратить немало времени, раскапывая битый камень и крошеную глину, чтобы обнаружить вход. Если они начнут с южного конца развалин, то расчистка входа в подвал займет час, в противном случае, работа потребует четырех часов. С каждым великанышем это время уменьшится на 20 минут. Ниже описаны пронумерованные области с карты храма.

Комната 1 – Фонтан: Эта комната оберегает простой каменный фонтан, который, что удивительно, все еще наполнен затхлой водой. Пусть и несвежая, но вода пригодна для питья.

Комната 2 – Раздевалка: Здесь на колышках висят три мантии, все старые, заплесневевшие и украшенные символом земли (плоская линия и голубая сфера сверху). У мантий нет никаких магических способностей, и их покрывает толстый слой пыли.

Комната 3 – Мастерская: Некогда тут обменивались мыслями и информацией жрецы и хранители, получая выгоду от знаний друг друга. Все, что осталось ныне – это шесть трупов, укутанных в мантии, подобные тем, что висят в раздевалке. Обыск трупов даст одинокий бронзовый ключ и несколько талисманов с символом земли. Ключ откроет двери в Покои Глаза.

Комната 4 – Покои Глаза: Здесь на вершине простого алтаря покоится Глаз Земли (см. 2Н – Глаз и Сфера). К несчастью, Глаз охраняется баньши-карликом. Глаз выглядит как глазное яблоко, с радужкой и зрачком, хотя белок глаза покрыт пиктограммами гор, узких ущелий и прочих чудес земных. При жизни фокусом карлика было вкладывать на ежегодной церемонии Глаз в глазницу – покои в ныне павшей башне этого храма. Хаману аннулировал эту миссию карлика.

Статистика. Баньши-карлик: AL LE; AC 0; MV 12; HD 4; hp 26; THAC0 16; #AT 1; Dmg 1d6+9 (обсидиановая булава); SA взгляд, проклятие; SD поражается стальным либо оружием +1 или лучшим; SZ M; ML 17; Псионика – Науки: поле смерти, теневая форма; Посвящения: телесное оружие, причинить упадок, химическая симуляция, удвоить боль; Защиты: IF, MB; PSPs 110. (Если у персонажей нет стального или магического оружия, и нет сильного псиониста и/или мага, не используйте это столкновение.)

Далее. Персонажи могут продолжать исследовать руины. Если персонажи нашли и Глаз, и Сферу, чтобы разместить их, продолжайте сценой 2Н – Глаз и Сфера.

Часть Вторая: Е – Логово иловых бегунов

Введение. Логово иловых бегунов расположено на карте руин Ярамука в 15С. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока» стр. 17 – «Пещера, уровень 1». Статистика для иловых бегунов дана в «Таблице монстров» и в «МС Темного Солнца».

Начало. Эта сцена начнется, когда персонажи войдут в пещеру. Через маленькое отверстие может протиснуться лишь один персонаж за раз. Прочтите или перескажите следующее:

«Вход в пещеру низкий, и вам приходится ползти, чтобы войти. Переход от света к темноте в пещере внезапен и ослепляющ – на мгновение все становится черным. Затем мускусный запах рептилий наполняет ваши ноздри и жалит ваши глаза. Глядя на вас сверху, вам улыбаются два завроида, приготовившие когти и клыки».

Столкновение. Это дом для особо бедного племени из шести иловых бегунов. Ниже описаны пронумерованные области с карты их логова.

Комната 1 – Сторожевой пост: Отсюда иловые бегуны могут легко наблюдать за любым, приближающимся к их пещере, сами оставаясь невидимыми в тенях. Постоянно тут находятся два иловых бегуна, они атакуют любого, входящего в пещеру (см. «Таблицу монстров»). Когда начнется сражение, один из бегунов поднимет тревогу, позвонив в свисающий с потолка колокол. Поскольку это их дом, сражаться иловые бегуны будут до конца.

Комната 2 – Яма для отбросов: Иловые бегуны спихивают свой мусор в эту яму. Любой, достаточно невезучий, чтобы кувыркнуться в нее, упадет с высоты 30 футов и получит 3d6-4 повреждений. Повреждения слегка смягчаются благодаря отбросам на дне ямы.

Комната 3 – Запасы еды: Обычно здесь хранится излишний запас еды, но сейчас комната пуста.

Комната 4 – Спальные покои: Иловые бегуны спят в этой общей зале. Повсюду валяются старые одеяла и заплесневелая солома, и тут нет практически ничего ценного. Если иловые бегуны не преследуют персонажей, то двое из них спят здесь. (Существует 15% вероятность, что они не слышали тревожного колокола.)

Комната 5 – Конденсатор: Эта комната является наиболее желанной частью логова. Благодаря ее близости к древнему колодцу, вода сочится из северной стены. Воду собирают ведра, когда входят персонажи, в них будет 1d3 галлонов воды.

Комната 6 – Сокровищница/комната вождя: Окруженный сокровищами своего племени, здесь спит вождь иловых бегунов. Если иловые бегуны уже отправились за персонажами, то комната охраняется одним иловым бегуном. В противном случае, тут будут вождь и еще один иловый бегун. Подобно своим подданным, вождь будет сражаться голыми руками и без доспехов. Чтобы определить групповую добычу, бросайте по сокровищу «Тип А» по Таблице сокровищ на стр. 73 «Книги правил» коробочного набора «Темное Солнце».

Далее. Персонажи могут продолжать исследовать руины Ярамука.

Часть Вторая: F – Пещера гитов

Введение. Пещера гитов расположена на карте руин Ярамука в 19К. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока» стр. 36 – «Пещера, уровень 2». Статистика для гитов дана в «Таблице монстров» и «Дневнике Странника».

Начало. Эта сцена начнется, когда персонажи войдут в пещеру гитов. Прочтите или перескажите следующее:

«Пещера на удивление просторна, сразу после входа пол уходит вниз, а стены расходятся в стороны. Пахнет старой едой и немытыми телами, хотя никого не видно».

Гиты весьма тщательно следят за персонажами. Они прячутся, пока персонажи не углубятся в их логово, а затем нападают.

Столкновение. Ниже описаны пронумерованные области с карты пещеры гитов.

Комната 1 – Вход: Благодаря тому, что пол наклонен вниз, вход в пещеру гитов большой и высокий. Высоко на стенах находятся дырки для наблюдений, через которые гиты-часовые наблюдают за непрошенными гостями.

Комната 2 – Наблюдательные туннели: В каждом из этих туннелей ждут три гита, два у наблюдательных дырок, а один наготове побежать и предупредить остальных. Как только персонажи войдут в пещеру, бегуны предупредят остальных гитов, чтобы те спрятались.

Комната 3 – Главный зал: Именно здесь гиты жрут и ругаются друг с другом. Тут изобилуют кучи мусора, а груды гниющих отходов обрамляют стены. Как только персонажи войдут сюда, часовые займут атакующую позицию за их спиной.

Комната 4 – Детская: Когда здесь появятся персонажи, то в комнате не будет никаких гитских детей. Комната в основном пуста – несколько соломенных матов валяются на полу, но это все.

Комната 5 – Женские помещения: Здесь гиты устроят свою первую засаду. Когда персонажи войдут, часовые предпримут ураганную атаку, и то же сделают четыре гитских женщины, прячущихся здесь (статистику гитов см. «Таблицу монстров»). Также, позади женщин, прячутся шестеро гитских детей. Дети достигают половины размера и боевой статистики взрослых, и не будут драться с персонажами. Если никто из персонажей не войдет в эту комнату, часовые и две женщины устроят им ловушку в комнате 6 или 7, смотря, куда персонажи войдут раньше. В этом случае две женщины ураганно выскочат из комнаты 5, чтобы присоединиться к драке, а еще две женщины останутся в комнате 5 охранять детей.

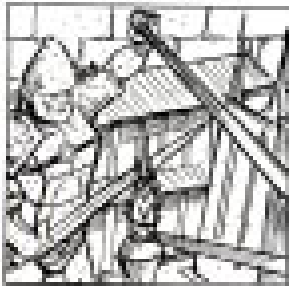
Комната 6 – Оружейный склад: Двое гитов охраняют тут оружейный запас племени. Оружие включает: 2 костяных длинных меча, 1 длинный лук, 3 костяных булавы и 13 деревянных стрел.

Комната 7 – Логово вождя: Сейчас здесь прячутся основные боевые силы логова. Здесь шестеро гитов и их вождь. Также здесь находится и гитская казна (чтобы определить групповую добычу, бросайте по сокровищу «Тип I» по Таблице сокровищ на стр. 73 «Книги правил» коробочного набора «Темное Солнце»).

Комната 8 – Спальня: Несколько соломенных матрасов и облезлых шкур покрывают пол. Если персонажи потратят время на обыск 10 постелей, они найдут 1d8 ср в каждой.

Далее. Персонажи могут продолжать исследовать руины Ярамука.

Часть Вторая: G – Туристический центр



Введение. Туристический центр расположен на карте руин Ярамука в D23. Когда персонажи активируют фреску, пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 9 – «Туристический центр».

Начало. Когда персонажи приготовятся войти в развалины этого здания, прочтите или перескажите следующее:

«Кажется, что это здание сохранилось намного лучше, чем большинство Ярамука. Его обсидиановые стены все еще стоят, хотя потолок обвалился давным-давно. Даже двери все еще висят на петлях, хотя и кривовато».

Столкновение. Туристический центр, расположенный как раз за городской чертой, давал туристам краткую историю Ярамука. Хотя сейчас он лежит в руинах, но если его активировать, он все еще сможет выполнять свои функции. Ниже описаны особые области на иллюстрации фрески в «Книге Игрока».

Щель для монет: Если в эту щель опустить монету любого размера и достоинства, фреска оживет. Если опустить еще одну монету, активируются «магические уста».

Стена с фреской: Эта стена сохранилась полностью, что достаточно удивительно. До того, как в щель опустят монету, видны лишь слабые контуры фрески. Однако стоит опустить монету, и фреска наполняется жизнью, как будто она освещается изнутри, и персонажи могут видеть Ярамук в расцвете его славы. От статуи Огнерукого по направлению к дверям дворца ударяет луч мягкого голубого света; от башни Храма Земных Чудес красный луч сияет на дворцовые двери.

Магические уста: Если опустить в щель вторую монетку, магические уста изрекут следующее:

«Се великий град Ярамук, высеченный из бесплодных камней рукой императора Кадирана Огнерукого тысячу поколений назад. Посмотри на фреску путник, и узри, что наш город процветал со дня основания и до прихода императрицы Сильбы. Ее дворец благословлен не только физическим обликом императора Огнерукого, но и Глазом Земли, коий содержится в Храме Земных Чудес. Сказано, что когда свет сих благословений не будет больше сиять на дверях ее дворца, правление Сильбы подойдет к концу».

Теперь игроки вполне могут расшифровать применение Глаза и Сферы. Основная трудность в использовании двух предметов заключается в том, что башня храма уже не стоит. Игрокам придется вычислить высоту башни, исходя из ее соотношения с прочими строениями на фреске, и найти какой-то способ поднять Глаз на эту высоту. Подробности см. в сцене 2Н – Глаз и Сфера.

Далее. Персонажи могут продолжать исследовать руины. Если персонажи нашли и Глаз, и Сферу, продолжайте сценой 2Н – Глаз и Сфера.

Часть Вторая: Н – Глаз и Сфера

Введение. Статуя Огнерукого расположена на карте руин Ярамука в 7D. Когда персонажи приблизятся к статуе Огнерукого, пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 13 – «Статуя». Когда лучи солнца наконец-то ударят сквозь *Глаз* и *Сферу*, пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока» стр. 47 – «Явленный дворец».

Начало. Эта сцена начнется, как только персонажи попытаются разместить *Глаз* и *Сферу* в надлежащих местах.

Столкновение. Поместить *Сферу* просто, все, что нужно персонажам – всего лишь вскарабкаться на статую и вложить *Сферу* в раскрытую ладонь Огнерукого. Воры получают +10% к своему умению лазания, поскольку статуя весьма шершава и рукам есть за что зацепиться. Прочие могут попытаться вскарабкаться, используя крючья и веревку. Великаныши и три-крины чересчур тяжелы, чтобы вскарабкаться, и могут повредить статую. Статуя приблизительно 30 футов высотой от основания до головы. Левая рука простирается над головой ее на 7 футов.

Разместить в надлежащем месте *Глаз* не так-то просто, это потребует изобретательности со стороны игроков. Судя по фреске, башня храма немного выше, чем статуя Огнерукого. Персонажи должны найти какой-то способ поднять *Глаз* на высоту почти 40 футов. Это можно сделать по-разному. Во-первых, можно использовать магическую или псионическую левитацию, чтобы удержать *Глаз* на месте. Поскольку солнечный свет должен пройти сквозь *Глаз* и *Сферу* на закате, для этого способа критическое значение имеет расчет времени. Персонажи могут также сложить кучу щебня до нужной высоты и положить *Глаз* на ее вершину. Хотя это и нелегко, но куча щебня удержит *Глаз* до заката без расходования заклинаний или PSP. Умные персонажи, конечно, подумают о других методах, и вам следует быть справедливым, когда игроки проявят особую изобретательность. В приключении это критическая точка, и хотя задача может быть трудной, она не должна стать невозможной.

Если персонажи застрянут, может возникнуть необходимость подтолкнуть их. Возможно т'чоуб украдет предметы, пока персонажи размышляют над ситуацией. Он может самостоятельно использовать *Глаз* и *Сферу*, тем самым указав персонажам местонахождение дворца. Конечно, персонажи всегда могут вернуться к Фарклууну и попросить у него совета. Если они расскажут ему все, что увидели (включая фреску в туристическом центре), он сможет решить задачу за них. В конце концов, он очень умный дракон.

Когда предметы будут на местах, а солнце приблизится к закату, лучи красного и голубого света ударят из *Глаза* и *Сферы*. Эти два луча пересекутся на карте руин Ярамука в 5K (см. «Книгу Игрока», стр. 31). Персонажи должны как-то пометить это место, надеясь, что они смогут запомнить, где это было (проверка Интеллекта с -3), или подождать следующего заката и попробовать снова.

Далее. Переходите либо к 2I – Привести дракона, либо к 2J – Дворец.

Часть Вторая: I – Привести дракона



Введение. В этой сцене персонажи должны провести слепого Фарклууна через предательские руины Ярамука. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 7 – «Поводыри Фарклууна».

Начало. Когда персонажи вернутся к Фарклууну, прочтите или перескажите следующее:

«Фарклууна просто распирает от нетерпения, пока он ожидает вашего возвращения. «Давно пора!» – кричит он, завидев вас. «Я уже начал верить, что вы потерпели неудачу. Ведите меня через руины».

Столкновение. Важно запомнить, что Фарклуун потерял три чувства. Он может лишь слышать и ощущивать то, до чего дотянется. Персонажи должны провести дракона через руины, избегая ям и прочих ловушек.



Фарклуун возбужден и нервничает, что дает настоящую гремучую смесь. Хотя он настаивает, чтобы персонажи привязались к нему [веревкой], он гораздо сильнее большинства из них, благодаря чему привязь с персонажами на конце мотается туда-сюда. Время от времени он может попытаться побежать, таща персонажей 50 футов в произвольном направлении. Это может оказаться очень опасным, поскольку Фарклуун не может видеть опасностей, очевидных для персонажей. Это может оказаться первой возможностью для персонажей понять, что «человек», с которым они путешествуют,

намного мощнее, чем выглядит.

Вести Фарклууна через руины опасно еще и потому, что С'кин'ди немедленно узнает врага своей госпожи (даже в его человеческой маскировке) и уведомит Абалакх-Ре. Как только персонажи войдут в руины с драконом, т'чоуб последует за ними даже во дворец. Если присутствие т'чоуба насторожит персонажей, он попытается оторваться от них. После чего С'кин'ди попросит либо гитов, либо иловых бегунов (кто окажется ближе) отвлечь персонажей, так чтобы он мог подобраться к ним достаточно близко, чтобы украсть их сокровища (*Глаз, Сферу* или свиток «черных вод», если он будет найден к тому времени). (Помните: в скотском сознании гитов и иловых бегунов «отвлечь» всегда означает «атаковать».)

Когда персонажи доберутся до дворца с Фарклууном, дракон наложит «пески времени». Это могущественное заклинание восстановит первый этаж вместе с двумя подземными уровнями, в которых заинтересован Фарклуун. Опишите это ярко – ведь не каждый день персонажи воочию зрят, как время катится вспять, являя столь чудесный образчик архитектуры. Поскольку он слеп, Фарклуун не будет знать, когда дворец будет полностью восстановлен, и в этом вопросе ему придется положиться на персонажей. Надо наложить заклинание минимум шесть раз, прежде чем требуемая часть дворца будет восстановлена. Фарклуун легко может это сделать, потому что у него есть семь таких заклинаний (одно запомнено и шесть свитков).

Далее. Персонажи могут начать обыскивать руины дворца Сильбы.

Часть Вторая: J – Дворец



Введение. Как только дракон наложит «пески времени», пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 2 – «Дворец».

Начало. Эта сцена начнется, когда Фарклуун восстановит дворец, чтобы отряд мог его исследовать. «Пески времени» не восстановят дворец полностью, лишь главный этаж и два подземных. Крышей главному этажу остается небо.

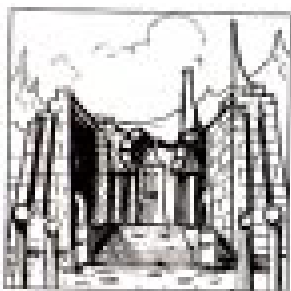
Столкновение. Ниже описаны пронумерованные области с карты дворца. Области, помеченные буквами, будут использованы в

дальнейших сценах.

Комната 1 – Главный зал: Именно здесь Сильба проводила много неформальных вечеринок и танцев. Колонны, что кажутся поддерживающими потолок, на самом деле являются обсидиановыми големами. Они активируются, когда Фарклуун и Абалахх-Ре вступят в битву.

Комната 2 – Комната для встреч: Стол и бесчисленные стулья выдают место неких неформальных встреч.

Комната 3 – Кухня: Разнообразная костяная и керамическая кухонная утварь аккуратно висит на кольешках вокруг всей комнаты. Также имеются камин с вертелом, стол и длинные стойки.



Комната 4 – Комната песнопений: С отполированных обсидиановых кольешков свисают мантии из прекрасного шелка. Вдоль стен стоят мраморные скамьи.

Комната 5 – Ванная: Сильба любила заниматься делами в роскоши, а что на Атасе может быть роскошнее изобилующей водой комнаты? Сейчас она пуста, но ее назначение все равно очевидно.

Комната 6 – Внутренний двор: Поблекшие кустики сухой травы придают этому некогда изумрудному двору унылый вид.

Комната 7 – Комната для гостей: Хотя и далеко не роскошная, эта комната имеет все основные удобства, включая серебряное зеркало и щетку с гребнем, которые стоят где-то в комнате.

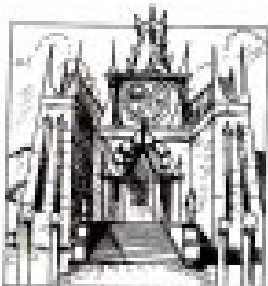
Комната 8 – Комната для гостей: Эта комната в точности похожа на комнату 7, хотя ей и не хватает щетки, гребня и зеркала. Вместо них в углу покоится на мраморном пьедестале прекрасный бронзовый таз для умываний. Металл таза может принести 5 sp, а сам он стоит вдвое больше благодаря мастерской работе.

Комната 9 – Комната для гостей: Эта комната идентична комнате 7, но без зеркала, щетки и гребня.

Комната 10 – Банкетный зал: Столы тут из полированного железного дерева, испятого темно-красным. Табуреты сделаны из различных материалов, все до смешного дорогие. В северо-восточном углу тайная дверь открывается на лестницу, которая поднимается в никуда и спускается в дворцовую сокровищницу.

Комната 11 – Кухня: Эта кухня построена в таких масштабах, чтобы готовить для сотен.

Далее. Персонажи могут продолжать обыскивать руины дворца Сильбы.



Часть Вторая: К – Дворцовая сокровищница

Введение. Персонажи и Фарклуун продолжают обыскивать дворец Сильбы. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 40 – «Дворцовый подвал 1».

Начало. Эта сцена начнется, когда персонажи зайдут на этот уровень дворца.

Столкновение. Ниже описаны пронумерованные комнаты сокровищницы. Комнаты, помеченные буквами, будут использованы в дальнейших сценах.

Комната 1 – Главный зал: Это главный зал сокровищницы Сильбы. Очевидно, что его покидали в спешке, поскольку пол захламлен порванными мешками монет. Персонажи, потратившие пять ходов, могут найти в этом хламе 1d100x10 sp, 1d100 sp, 1d10 gp и 1d4 камней. Хотя вряд ли Фарклуун позволит им потерять столько времени. Как и в главном зале главного этажа, тутошные колонны на самом деле являются обсидиановыми големами.

Комната 2 – Художественная комната: Эта комната заполнена бесценными предметами искусства, слишком тяжелыми, чтобы сдвинуть их.

Комната 3 – Комната камней: Сильба была очарована камнями, о чем свидетельствует эта комната. В стены вставлены бесчисленные камни. Мешки, готовые лопнуть от наполняющих их камней, лежат на полу. В одном из мешков поселился забравшийся сюда хуррум. Как только персонажи войдут, он начнет гудеть. (Статистику см. «МС для Темного Солнца».)

Комната 4 – Комната записей: Окованные металлом книги и гротескные рисунки занимают идущие от пола до потолка полки этой комнаты. В них список сокровищ, долгов, доходов и многого другого.

Комната 5 – Хранилище оружия: Стены этой комнаты покрыты многочисленными оружейными стойками, большинство из которых ныне пусто. Осталась горстка металлического оружия (два кинжала и один длинный меч), но все остальное тут бесполезно.

Комната 6 – Доспешная: В этой комнате когда-то хранилось ценное собрание древних доспехов Сильбы. Все, что осталось ныне – это разбитые кусочки лакированного дерева и расколотого обсидиана. Такое впечатление, что содержимое этой комнаты уничтожалось системно.

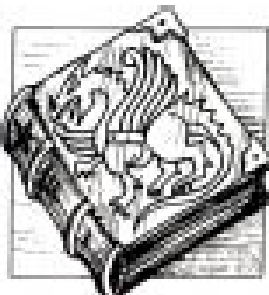
Комната 7 – Комната Сильбы: Сильба любила наблюдать за счетом своих денег и часто так уставала от этой работы, что ей требовалось вздремнуть. Большую часть этой комнаты занимает огромная кровать, окруженная доходящим до лодыжек слоем металлических монет. На маленьком столике лежат изысканное зеркало в позолоченной раме, косметика и множество щеток и гребней. Тайная дверь в южной стене скрывает лестницы в магическую лабораторию Сильбы.

Комната 8 – Счетная: По столам здесь разбросаны многочисленные абаксы, папирус, перья и чернильницы. Столы покрыты мешками с золотыми и серебряными монетами.

Комнаты 9, 10, 11, 12 – Монетные: Здесь хранится основная часть богатств Сильбы. Эти комнаты заполняют Сотни тысяч самых разных монет.

Далее. Персонажи могут продолжать обыскивать руины дворца Сильбы.

Часть Вторая: L – Магическая лаборатория Сильбы



Введение. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 14 – «Дворцовый подвал 2».

Начало. Это сцена начнется, когда персонажи войдут из дворцовой сокровищницы в лабораторию Сильбы.

Столкновение. В этом помещении находятся многие именные магические тексты и аппараты Сильбы. Ниже описаны пронумерованные области. Сразу после находки свитка переходите к 2N – Предательство!

Комната 1 – Библиотека теории заклинаний: Будучи императрицей Ярамука, Сильба собрала огромный ассортимент трактатов по магической теории. Благодаря им она разработала заклинание «черных вод». Тщательный обыск этой территории займет 60 ходов.

Комната 2 – Алхимическая лаборатория: Эта область содержит всевозможные алхимические припасы наилучшего качества. Обыск этой области займет 40 ходов.

Комната 3 – Покои вызова: Пол этой комнаты покрыт кругами, спиралями и прочими странными узорами. Если описать их Фарклууну, он опознает в ней покои вызова. Все вызывания, проведенные в подобной комнате, будут гарантировано успешными. Единственный недостаток заключается в том, что зачарование комнаты занимает более 100 лет, и только ее создатель может воспользоваться ей. Эту область можно тщательно обыскать за 50 ходов.

Комната 4 – Покои драконьих исследований: Эта комната восхищает Фарклууна. Множество обсидиановых сфер покоится на обсидиановом столе. Также здесь находятся дюжина книг с выдавленным на обложках драконом, и в них Фарклуун заинтересован более всего. Обыск этой комнаты займет 50 ходов, а Фарклуун прикажет персонажам захватить столько сфер и книг, сколько они смогут. Размеры книг 8"x14", каждая в металлической обложке и весит 10 фунтов. Сферы варьируются в диаметре от 1" до 20" и весят по 1 фунту за каждые 2" диаметра.

Комната 5 – Комната рецептов: Эта комната содержит различные алхимические рецепты и тому подобное. Персонажи обыщут ее за два хода.

Комната 6 – Награда Фарклууна: Свои наиболее ценные книги Сильба держала здесь. Свиток «черных вод» спрятан за потайной панелью в северной стене, которую можно обнаружить при броске 1 на 1d8. Обыск этой комнаты займет 10 ходов.

Комната 7 – Дохлый эксперимент: Эта комната содержит странные кости в очень большой клетке.

Комната 8 – Эксперимент по вызову: Эта комната содержит многообразные предметы для вызова широкого ряда существ и стихий. К несчастью, все эти предметы настроены на Сильбу, и никто иной не сможет ими воспользоваться.

Исход. Если персонажи теряют слишком много времени, обыскивая большие комнаты, вы можете разрешить каждому проверку Интеллекта, чтобы сообразить, что ценное сокровище скорее всего хорошо укрыто, возможно в потайном месте. Если персонажи все провалят эти проверки, то возможно Фарклуун что-то скажет по этому поводу.

Далее. Если Фарклуун должен помочь персонажам найти свиток, переходите к 2M – Когти помощи. Если персонажи обнаружат свиток самостоятельно, переходите к 2N – Предательство!



Часть Вторая: М – Корми помощи

Введение. Используйте эту сцену, если персонажи не могут самостоятельно найти свиток «черных вод».

Начало. Если персонажи уже обыскали дворец и алхимическую лабораторию Сильбы и все еще не обнаружили свиток «черных вод», громко прочтите следующее:

«Глупцы!» Ревет Фарклуун, злой до белого каления. Его невидящие глаза вращаются в орбитах как сумасшедшие. «Я доверил вам одну простую задачу, и вы ее провалили! Да будет так!» С этими словами его длинные пальцы начинают ткать колдовские узоры в воздухе перед вами.»

Столкновение. Фарклуун в нетерпении. Если персонажи абсолютно не в состоянии найти свиток «черных вод», дракон поможет поиску своей магической силой. Как бы ему ни хотелось не делать этого, но Фарклуун наложит на одного из персонажей «истинное видение».

С «истинным видением» связаны две проблемы. Первая заключается в том, что персонажи должны посмотреть на стену с потайной панелью до того, как заклинание пройдет. Это может оказаться гораздо сложнее, чем кажется, поскольку стена от пола до потолка скрыта полками и стоящими на них книгами. Чтобы найти секретное отделение, персонажи должны расчистить минимум одну стену, и, поскольку Фарклуун не хочет, чтобы хоть одна книга была повреждена, им придется делать это с осторожностью. Кроме того, Фарклуун собирался использовать это заклинание для дальнейших обысков дворца, и его не приведет в восторг то, что пришлось потратить его на не справившихся помощников.

Вторая связанная с «истинным видением» проблема заключается в том, что любой находящийся под его воздействием персонаж, посмотрев на Фарклууна, узрит его драконом. Фарклуун попытается предотвратить это разоблачение. Он боится, что персонажи, увидев его драконом, могут запаниковать и убежать, а он не хочет остаться без них до того, как они найдут сокровище. Если ему придется использовать заклинание, он скажет персонажам повернуться к стене, наколодовать «истинное видение», затем выскользнуть из комнаты и оставаться вне поля зрения персонажей в комнате 1. Если персонажам случится увидеть его, что произойдет явно вопреки его предосторожностям, выжмите из этого эпизода все, что только можно. Фарклуун будет угрожать и страшать персонажей, играя на их страхах, чтобы согнуть их перед своей волей.

Если персонажи не смогут найти свиток с магической помощью Фарклууна, то, вернее всего, они окажутся пойманными в одной комнате с очень злым драконом. Фарклуун не впадет немедленно в человекоубийственный гнев, вместо этого, он даст персонажам время, по истечении которого они должны найти свиток «черных вод». Эта механика весьма эффективна для повышения напряжения, и сама по себе придаст персонажам большее чувство крайней срочности, чем проклятие Черных Вод.

Отряды, которые не смогут найти свиток даже с помощью Фарклууна, окажутся в больших неприятностях. Разъяренный дракон попытается убить их. Ему стоило таких трудов дойти до этой точки, что разрушение его планов некомпетентными наемниками просто взбесит его. Хотя убежать от слепого дракона может быть относительно просто, но проклятие Черных Вод все еще возьмет свою дань с персонажей. В конце концов, они умрут.

Добрые DM'ы могут направить первую атаку дракона в стену, где укрыт свиток. Хотя дракон будет крыть персонажей на чем свет стоит за порчу магических текстов, свиток окажется неповрежденным.

Далее. Когда свиток «черных вод» найден, продолжайте 2N – *Предательство*.

Часть Вторая: N – Предательство



Введение. Эта сцена начнется, как только персонажи найдут свиток «черных вод». Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 45 – «Предательство».

Начало. Когда персонажи наконец-то достанут свиток «черных вод» из потайного места, прочтите следующее (если «истинное видение» из 2М – Когти помощи уже позволило увидеть персонажам, кем на самом деле является Фарклуун, не читайте предложения о трансформации Фарклууна в конце первого абзаца):

«От холодного ветра, коснувшегося вашей кожи, волосы у вас на затылке встают дыбом. На какую-то секунду кажется, будто стены этой комнаты покроются инеем, настолько похолодало. Вы трясетесь еще одно мгновение, после чего непонятный холод сменяется теплом. Позади вас раздается смех Фарклууна. Вы оборачиваетесь к нему и ужас сжимает вам внутренности, как холодная сталь. Уже не человеком Фарклуун возвышается над вами, пугающе превратившийся в ... дракона.

«Пришло время наградить вас, малышня», – рычит Фарклуун. «Ну же, дайте мне свиток, и я воздам цену за вашу службу». Он манит своим длинным пальцем: «Свиток!»

Если персонажи не отдадут свиток, прочтите следующее:

«Ничтожные детеныши! Вы что, думаете, что я дам вам уйти? Что я позволю чему угодно стать между свитком и мной?» Дракон ревет. Этот звук заполняет ваши головы и сотрясает ваши души. До того, как вы успеете среагировать, дракон бросается на вас».

Если персонажи отдадут свиток, прочтите или перескажите следующее:

«Благодарю», – кудахчет Фарклуун. Звук такой, будто в его утробе перекачивается гравий. Дракон облизывает свои чешуйчатые губы раздвоенным языком. «Ваша служба оценена по высшему разряду». Колдовская тварь замолкает на минутку и чешет подбородок свитком. Думы бороздят морщинами его рогатое чело. «Однако я не верю, что я могу просто оставить вас здесь», – издевательски молвит Фарклуун. «Понимаете, знаю я вашу породу. Я не могу допустить даже возможность того, что вы захотите этот свиток для себя, выследите меня и обратите его против меня. Так что, я вынужден слегка изменить вашу награду. Я думаю», – продолжает он, злое смеясь, – «я думаю, что ... дам ... вам ... СМЕРТЬ!» И, обнажив клыки и выставив когти, дракон бросается на вас.

Столкновение. Фарклуун хочет убить персонажей. Не позволяйте ему убить их, но напугайте как следует. Используйте эту сцену, чтобы показать силу Фарклууна. Опишите персонажам, как дракон, пусть и незрячий, одним ударом когтей вырывает из стен большие куски, а его дыхание превращает твердый камень в текучий шлак. Заставьте игроков поверить, что их персонажи здесь и умрут. Затем, когда дракон загонит их в угол, и персонажи подумают, что их время истекло, запускайте следующую сцену.

Далее. Продолжайте 2О – Абалакх-Ре.

Часть Вторая: О – Абалакх-Ре

Введение. Начните это сцену, когда дракон загонит персонажей в угол. После того, как прочтете диалог в Начале, пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 35 – «Битва драконов».

Начало. После того, как игроки обнаружат свиток «черных вод» и пройдут сцену 2N, прочтите или перескажите следующее:

«Хвост Фарклууна хлещет по полу, возбуждение заставляет трепетать каждый мускул его тела. Его клыки блестят в свете факелов, и крохотные вспышки смерти танцуют на их бритвенных остриях. Дракон загнал вас в угол.

Тут, откуда-то извне, до вас доносится: «Твое место возле параша!» Это не более, чем шипение, но Фарклуун вздрагивает, как будто ему гаркнули в ухо, и поворачивается на звук. Позади него стоит высокая женщина, облаченная в дворянские одежды. Она незряче смотрит перед собой, ища Фарклууна, по бокам от нее стоят отделения втрупленной гнили – зомби, вооруженные металлическим оружием и в разномастных доспехах.

«Абалакх-Ре!» – орет Фарклуун. Он позабыл о вас, его внимание сфокусировано на его враге, в котором вы с ужасом узнаете королеву-колдунью Раама.

«Фарклуун, это был последний раз, когда ты вмешался в мои дела», – кричит Абалакх-Ре. «Опять твои неуклюжие попытки обрести силу помешали моим интригам». Женщина делает шаг вперед. «Ты искал свиток «черных вод» для своих целей, даже не понимая его подлинной мощи. Если бы ты отправился к оазису и наложил заклинание, как ты планировал, проклятие вод было бы снято. Дурак! Я воспользуюсь свитком, чтобы поработить тех нежитей, что обитают в оазисе, и всех тех, кто выпьет из него отныне и впредь. Дай мне свиток, чтобы я могла собрать армию.»

С этими словами женщина изменяется, ее черты становятся длинными и хищными, по всей ее плоти прорастают чешуйки, подобно чуждой растительности в изумрудном поле. Спустя удар сердца двое из наиболее смертоносных существ Атаса слепо бросаются друг на друга и сцепляются в поединке не на живот, а на смерть.

Столкновение. Эта сцена откроет персонажам, как самим избавиться от проклятия Черных Вод (им надо отправиться к оазису и как-то наложить заклинание), и ослабит Фарклууна. Когда ослабленный дракон впоследствии снова поймает персонажей, у них будет шанс уничтожить его.

Двум драконам нет дела до персонажей. Их мысли заняты более важным, чем жалкими людишками. Озвучьте эту битву максимально красочно. Также помните, что оба дракона ослеплены Стеной, скорее всего они поранят любого персонажа, замешкавшегося с бегством с поля боя.

Неживые спутники Абалакх-Ре полны решимости вернуть свиток «черных вод» своей госпоже, и они не остановятся ни перед чем, чтобы заполучить его (см. 2P – Нежить).

Персонажам также противостоит во дворце большое число големов, которые скоро станут активными. Эти могущественные существа попытаются не дать персонажам уйти со свитком (см. 2Q – Големы).

Далее. Персонажи продолжают 2P – нежить.

Часть Вторая: Р – Нежить



Введение. У персонажей не выйдет спастись просто так. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 16 – «Враги».

Столкновение. Абалакх-Ре привела с собой в Ярамук большой контингент неживых рабов. Эта нежить заняла позиции по всему дворцу и имеет строгий приказ не дать свитку «черных вод» покинуть здание.

Буквы на трех картах дворца в «Книге Игрока» относятся к следующим сценам. Помимо особо оговоренных случаев, указанная ниже нежить идентична приведенной в Таблице монстров.

Дворец («Книга Игрока» стр. 2)

А. Тут стоят на часах трое зомби, вооруженных обсидиановыми булавами. Они придут на помощь скелетам из области В этого уровня.

В. Тут заняли позиции трое скелетов. Двое из них вооружены короткими луками, и имеют по 10 стрел каждый, третий безоружен. Они будут обстреливать коридор в северном направлении, если персонажи пойдут этим путем.

С. Тут притаилось отделение из четырех безоружных зомби. Они попытаются оттеснить персонажей в восточный проход на линию огня скелетов из области В этого уровня.

Дворец, подвал 1 («Книга Игрока», стр. 40)

А. Эту лестницу стерегут два скелета с костяными ятаганами.

В. Тут ждут четверо зомби с длинными деревянными мечами и малыми щитами.

С. Слева от дверей ждут шестеро безоружных скелетов, надеясь застать персонажей врасплох.

Д. Трое безоружных зомби поддержат скелетов из области С.

Е. Тут трое зомби, один со стальным коротким мечом, остальные – безоружные.

Дворец, подвал 2 («Книга Игрока», стр. 14)

А. Тут стерегут лестницу пятеро зомби с обсидиановыми топорами.

В. Четверо безоружных скелетов оседлали лестницу впереди персонажей, и пытаются отбросить их назад.

С. Двое безоружных зомби поддержат любую нежить, попавшую в эту область.

Д. Пятеро скелетов с костяными булавами изготовились атаковать любой проход.

Отыгрыш. Имейте в виду, что атасийская нежить слегка умнее своих тезок в прочих сеттингах. Также, эта нежить контролируется могущественным волшебником. Она решительна и применит хорошую боевую тактику, чтобы выполнить свои приказы.

Вы можете захотеть играть это сражение миниатюрами на крупномасштабной карте. Миниатюры часто помогают оживить игру для игроков, и могут весьма облегчить вам отслеживание всей нежити, что будет бегать в окрестностях.

Далее. Переходите к сцене 2Q – Големы.

Часть Вторая: Q – Големы



Введение. В этой сцене древняя магия Сильбы неожиданно защитит игроков. Пусть они посмотрят «Книгу Игрока», стр. 41 – «Големы».

Начало. Начните этот эпизод как минимум три раунда спустя после начала сражения между Абалакх-Ре и Фарклууном. Как только персонажи зайдут на область во дворце, где есть колонны, прочтите следующее:

«Как раз, когда вы начали бояться, что тут может быть слишком много нежити, чтобы сражаться с ней, новая опасность явила себя.

Поддерживающие здание колонны словно взрываются, и высокие черные фигуры выступают из щебенки. Их лица лишены черт, сами они выглядят ничем иным, как грубыми обсидиановыми статуями. Существа неожиданно поворачивают и идут, затем начинают атаковать мертвых!»

Столкновение. Когда Сильба только начала улучшать свой дворец магической защитой, она встретила много обсидиановых големов. К несчастью, она так и не смогла настроить спусковой механизм как следует. Предполагалось, что големы придут ей на помощь, если другой дракон будет столь смел, чтобы войти во дворец. По беспечности она настроила големов не атаковать враждебного дракона, а атаковать любых злых существ, случись во дворце оказаться двум драконам одновременно. Поэтому, когда во дворце Сильбы собрались Фарклуун с Абалакх-Ре, големы активировались.

Каждая колонна во дворце является големом, и каждый голем направится к ближайшей группе нежити и начнет уничтожать ее. (Кроме големов-колонн, еще трое могут временно явиться, чтобы спасти персонажей.) У големов нет оружия, но их внушающая трепет сила и каменное естество более чем заменяют оружие.

Помимо атаки нежити, големы атакуют любого персонажа, выносящего из дворца сокровища. Оружие, монеты, камни и свиток «черных вод» — это все дворцовые сокровища. Если персонаж проскользнет мимо големов, двое из них пойдут по следу вора. Если отряд серьезно ослаблен, вы можете захотеть, чтобы големы остановились, пройдя одну милю от дворца. Если у отряда все хорошо, или он не особенно ослаблен, вы можете позволить големам преследовать на любое расстояние. В последнем случае големы могут объявиться во время последующих битв с нежтью или Фарклууном в третьей части, или когда персонажи вернутся в город. Если големы встретятся с персонажами после того, как будет наложено заклинание «черных вод», они не будут считать использованный свиток сокровищем.

Проблема, которую Сильба не приняла во внимание, заключается в том, что когда колонны превращаются в големов, они перестают поддерживать дворец. Чтобы убраться из дворца у персонажей есть ровно 15 раундов с того момента, как големы активировались, и до того, как дворец рухнет. Они должны успеть вовремя, если нет, то персонажи на двух нижних уровнях погибнут под его развалинами, а персонажи на первом этаже получают 1d10 повреждений. Если персонажи находятся во дворце во время разрушения, не забудьте прочесть описание этого процесса из 2S – Побег.

Далее. Продолжайте 2R – Засада!

Часть Вторая: R – Засада!



Введение. Злые гиты и иловые бегуны по руководством С'кин'ди пытаются отомстить персонажам. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 8 – «Засада!»

Начало. Эта сцена начнется, когда персонажи спасутся из дворца со свитком «черных вод». Громко прочтите или перескажите следующее:

«Наконец-то вы вырываетесь из трясущихся, частично восстановленных руин дворца Сильбы. Кровь из ваших ран, смешавшись с пылью, покрывает вашу кожу отвратительной грязью. Звуки битвы продолжают доноситься снизу, свидетельствуя, что драконы все еще дерутся, равно как и големы с нежитью. На минутку, как минимум, вы свободны. Но в суровом мире Атаса такие минутки коротки. Кажется, что ночь оживает парящими глазами, шипящими голосами и блеском обсидиана в лунном свете. И снова ваши враги превосходят вас».

Столкновение. Когда Абалакх-Ре зашла во дворец, С'кин'ди собрал гитов и иловых бегунов. До нынешнего момента они ждали и их ожидание привело их в состояние жажды крови (bloodlust). Если персонажи сражались с этими монстрами в сценах 2E или 2F, уменьшите их численность в этом столкновении на число убитых.




Гитам и иловым бегунам дали весьма четкий приказ: убить любого персонажа быстро и эффективно. Свиток не должен быть поврежден.

Эти новые противники разместились вокруг главных дверей дворца грубым полукругом. Иловые бегуны заняли восточную сторону дверей, гиты – западную. Даже не будучи особенно храбрыми, в этом сражении ни иловые бегуны, ни гиты не должны делать проверки морали. Они боятся Абалакх-Ре намного сильнее, чем персонажей.

Если С'кин'ди не смог заполучить Глаз и Сферу от персонажей, он примет активное участие в их уничтожении. Он будет таится в тенях вокруг схватки по возможности дольше, при помощи псионических сил пытаясь привести персонажей в замешательство и сорвать их планы.

Исход. Персонажи умных игроков посверкают противнику пятками, и это хорошо. Приключение приближается к развязке, так что позаботьтесь не снижать темп событий и сохранить персонажей в живых! Когда персонажи будут драпать, они обнаружат, что перегнать иловых бегунов сложно, но они с легкостью уберутся подальше от опасного т'чоуба.

Далее. Продолжайте 2S – Побег.



Часть Вторая: 5 – Подер

Введение. Как только персонажи победят своих врагов или удержат от них, пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 33 – Враги.

Начало. Эта сцена начнется, когда персонажи совершают бросок в открытую пустыню и в оазис Черных Вод. Если персонажи были во дворце, когда тот разрушался (2Q – Големы), не читайте приведенное ниже описание. Прочтите или перескажите следующее:

«Вы убегаете из этого места, зная, что время поджимает, и что вы должны добраться до оазиса Черных Вод. Позади вас не смолкают звуки битвы, но вдруг вы слышите цепенящий, ревуший звук! Вы оборачиваетесь как раз вовремя, чтобы увидеть, как дворец Сильбы, не вынеся военных потрясений, обрушивается в облаке пыли и обсидиановых осколков. С некоторым облегчением вы понимаете, что никто, даже дракон, не может выжить под обломками. Вдохнув с облегчением, вы устремляетесь в пустыню.»

Столкновение. Как показано на карте в «Книге Игрока», оазис не слишком далек от Ярамука. Сделайте это путешествие относительно неинтересным. К этому времени многие персонажи страдают от эффектов проклятия Черных Вод. Пусть сами выбирают темп продвижения, но если они начнут плестись, напугайте их звуками крадущихся ночных хищников.

Далее. Наконец путешествие приводит персонажей в оазис Черных Вод на свидание с судьбой.

Часть третья: А – Оазис

Введение. Персонажи выясняют, что лекарство не так близко, как они думали. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 5 – «Оазис». (Вы можете воспользоваться боевой картой оазиса из ЗС – Враги, приведенной в данной книге.)

Начало. Это приключение начинается, когда игроки наконец-то окажутся поблизости от оазиса Черных Вод. Выдохшимся и уставшим от своих приключений и долгого бега, им кажется, что конец их проклятию уже близок. Но на Атасе ничто не дается легко. Прочтите или перескажите игрокам следующее:

«Приблизившись к оазису, вы переходите на легкую рысь. Ваши враги остались позади, и все видится не таким уж плохим. Первые лучи солнца Атаса, выглянув из-за горизонта, освещают подозрительно мирный оазис. Наконец-то у вас есть время расслабиться и посмотреть на свиток, содержащий единственное лекарство от разрушающего вас проклятия. Осторожно вы достаете его из футляра, оглядываясь в поисках признаков орд нежити, предположительно ошивающейся в оазисе. Сам свиток – это непримечательный, гниющий кусок папируса. Нечеткая карта на одной стороне показывает область вокруг оазиса, большая звездочка отмечает его точное местоположение. На обратной стороне – в спешке нацарапанная мешанина архаичных рун и символов. Кажется, толку от свитка будет намного меньше, чем вы думали.»

Столкновение. Это передышка, короткий тайм-аут, чтобы игроки и персонажи могли восстановить дыхание. Пусть игроки слегка помучаются, думая, а что же им делать с неподдающимся расшифровке свитком. Отыграйте любые новые эффекты проклятия, которые могут случиться в это время – сделайте все, что сможете, чтобы игроки понервничали. Теперь наступило время для персонажей поволноваться о неминуемой смерти и прийти к отчаянным решениям.

На карте оазиса есть две примечательные черты. Первая – это сам оазис, чудесный, выглядящий обычным оазис, окруженный несколькими тощими деревьями и кустиками. Персонажи опознают это место, когда очутятся возле него; силы проклятия будут возрастать по мере приближения к его источнику. Те, кто заглянет в чистые воды, увидят манящую их тень. Она не оказывает никакого воздействия, просто скажите персонажам, что вода знает – они принадлежат ей, и скоро она получит их.

Вторая черта на карте – это шалаш Фабума, друида Черных Вод. Персонажи должны найти шалаш, выглядящий еще одной кучей развалин, столь обычных для окрестностей Ярамука.

Далее. Если персонажи надут шалаш друида самостоятельно, переходите к ЗД – Друид Черных вод. Если игроки начнут отчаиваться, что их персонажи обречены умереть, переходите к ЗВ – Друзья?

Часть третья: В – Друзья?



Введение. Если персонажи не найдут друидскую хижину самостоятельно, используйте эту сцену, чтобы направить их на след. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 39 – «Друзья?»

Начало. Эта сцена происходит, если персонажи просто не знают, что делать дальше. Прочтите или перескажите следующее:

«Вы чахнете от отчаяния, не зная, какой путь избрать. Свиток, который должен был стать вашим спасением, является непостижимым, а другой помощи, кажется, и нет. Пока вы обдумываете свою участь, земля начинает двигаться. Вся окрестность покрывается норами, из которых выползают жмурики. Вы понимаете, что перед вами встает легион нежити Черных Вод».

Столкновение. Они не являются типичными зомби. На самом деле, это скорее всего единственные добрые нежити, которых когда-либо встретят персонажи. Хотя они выглядят как зомби, они – проклятые мертвецы, чуждые существа, проклятые несмертью Черными Водами. Они хотят помочь персонажам, но они должны подойти очень близко, прежде чем персонажи смогут услышать их шепчущие голоса. Если персонажи подпустят к себе проклятых мертвецов, их лидер скажет: «Хотеть нет вреда. Хотеть отпускать. Следуйте, снять проклятие Черных вод». Затем они поведут персонажей к хижине Фабума, друида.



Если персонажи на них нападут, проклятые мертвецы не будут отбиваться, но попытаются отеснить персонажей к дому друида. К несчастью, выяснение отношений насторожит коллег проклятых мертвецов – голодные трупы.

Персонажи могут сразиться со злыми зомби три раза: 1) когда сталкиваются с проклятыми мертвецами (3С – Враги); 2) по пути от хижины к оазису (3F – Бег к оазису); или 3) когда друид накладывает заклинание (3G – Битва за время). Любое столкновение с таким подавляющим числом нежити легко может стать смертельным, даже для отряда в добром здравии. Эти столкновения должны добавить волнения и опасности приключению, но они не должны стать машиной для убийств. Пусть персонажи почувствуют, что в любую секунду могут умереть, но не дайте армии нежити задавить их. Подгоняйте столкновения со сражениями против зомби согласно состоянию персонажей. Придержите свои тумачи, если в этом есть необходимость, или дайте зомби поизмываться над персонажами, если они это заслужили. Помните, персонажи должны дожить до сражения с драконом в сцене 3I.

Отыгрыш. Проклятые мертвецы не являются врагами персонажей, но и друзьями их не назовешь. Стесняющиеся своего состояния, они не хотят, чтобы на них пялились, и с негодованием отвернутся от любого грубого персонажа. Разговор причиняет им великую боль, поэтому они предпочитают, по возможности, общаться жестами.

Далее. Если персонажи сражаются с проклятыми мертвецами, переходите к 3С – Враги. В противном случае продолжайте 3D – Друид Черных Вод.

Часть третья: С – Врагу

Введение. Персонажи должны биться с армией нежити, пытаться выиграть гонки со временем и достигнуть друида Черных Вод. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 16 – «Враги».

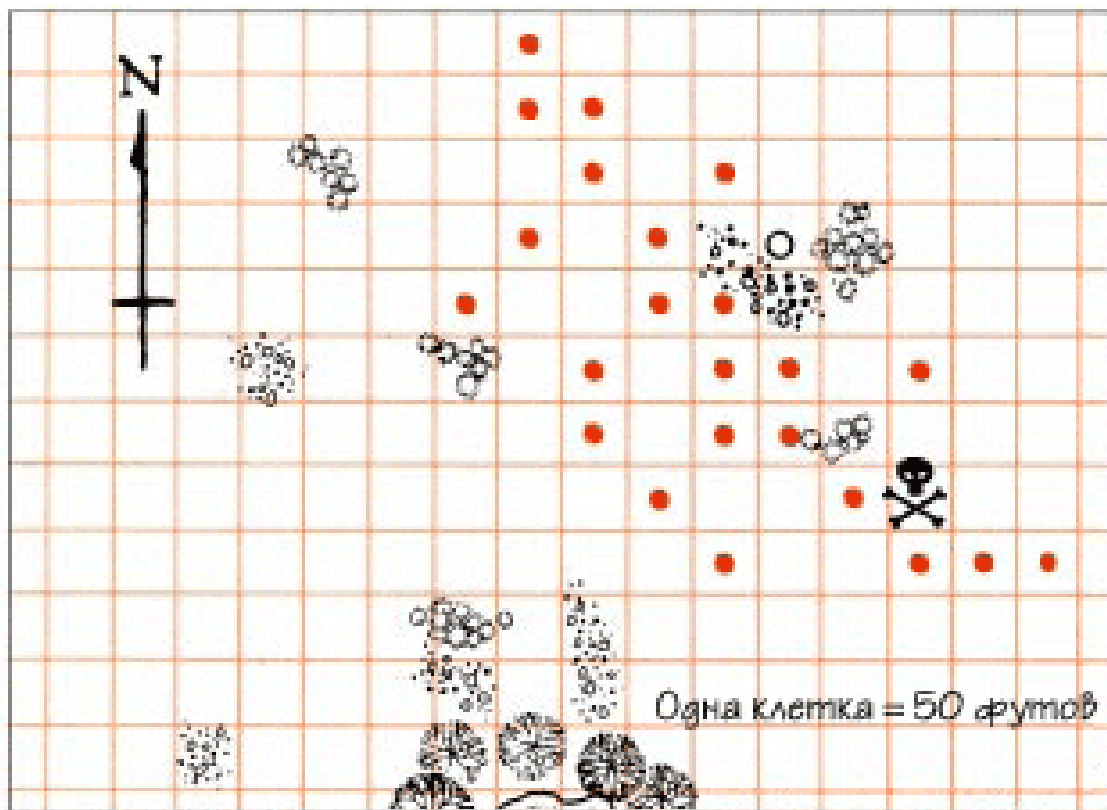
Начало. Используйте эту сцену, только если персонажи атаковали проклятых мертвецов в 3В – Друзья? Прочтите или перескажите следующее:

«Нежить не наносит ударов в ответ, вместо этого вас оттесняют. Их тут сотни, и непохоже, что вам удастся их всех победить. Наилучшим вариантом кажется убраться от них. Когда вы осторожно отступаете, сильный ветер неожиданно хлещет ваши лица песком. Со всех сторон раздается протяжный, жалобный вой, и вы уверены – это не ветер. Пыль снова оседает, и вы видите вторую, даже большую группу нежити, приближающуюся к вам».

Этой второй группой нежити являются голодные трупы. Хотя голодные трупы выглядят в точности как проклятые мертвецы, они жаждут вечной жизни и хотят обрести силу, убив персонажей.

Две группы нежити движутся навстречу друг другу – персонажи оказываются в ловушке между ними. Тут 300 проклятых мертвецов и 500 голодных трупов. Проклятые мертвецы не будут атаковать персонажей, вместо этого они попытаются защитить их, атакуя голодные трупы. На боевой карте в каждой клетке находится две нежити. Павшие зомби замещаются ближайшими к ним. Если персонажи смогут удерживать клеточку свободной от голодных трупов два раунда, проклятые мертвецы удержат разрыв и позволят пройти, повторяя свою мольбу из 3В – Друзья?

Далее. Продолжайте 3D – Друид Черных Вод.



Часть третья: D – Друид Черных Вод



Введение. Персонажи находят свою единственную надежду – Фабума, друида Черных Вод. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 12 – «Друид Черных Вод».

Начало. Как только персонажи доберутся до хижины, прочтите следующее:


«Вы видите разрушенное каменное укрытие, с крошащейся деревянной дверью и изорванными тряпками-занавесками. Подойдя поближе, вы видите свежие человеческие следы, ведущие внутрь и наружу».

Столкновение. Внутри лачуги персонажи найдут Фабума, которого явно не интересует происходящая снаружи битва нежити. Фабум, даже для друида, нелюдимый – он избрал служение Черным Водам из-за их уединенности. Он игнорирует нежить – она не причиняет ему вреда, и он смотрит на нее просто как на часть естественного порядка. Тем не менее, Фабум заинтересован в снятии неестественного проклятия Черных Вод.

Статистика. Фабум (Человек): AL CG; AC 6 (плащ защиты +2 и Ловкость); MV 24; Drd 7; hp 43; THAC0 16; #AT 1; Dmg 1d8 (металлический ятаган); SZ M; ML 14; Сила 14; Лов 17; Тело 15; Инт 16; Муд 19; Оба 16. Заклинания: 1-ый) лечить легкие раны, опутать, невидимость для нежити; 2-ой) пыльный чертик, удержать человека, путешествие; 3-ий) создать пищу и воду, рост растений; 4-ый) возрождение растений. Языки: ааракоккра, белгой, эльфийский, полуросличий, три-кринский.

Отыгрыш. Фабум не любит людей, хотя и защищает оазис. За годы, проведенные в одиночестве, Фабум совершенно разучился общаться с людьми, поэтому говорит он отрывистыми фразами. (Он провалит проверку на любое общественное умение)

Далее. Переходите к 3Е – Убедить друида.



Часть третья: Е – Убедить друида

Введение. Персонажи должны убедить друида помочь им до того, как они умрут.

Начало. Когда персонажи найдут друида, выяснится, что он не хочет иметь с ними никаких дел. Они должны попытаться заставить его выслушать их. Прочтите или перескажите следующее:

«Для вас нет время», – говорит Фабум. «Оазис важно. Вы нет. Отнимаете все время. Пошли прочь. Канайте. Не могу помочь». Затем друид захлопывает дверь перед вашими лицами.

Столкновение. Помните, что пока персонажи разговаривают с Фабумом, за стенами его хижины идет жестокая битва между двумя группами нежити. Персонажи должны сделать так, чтобы Фабум им помог. Только он может наложить заклинание «черных вод». Сначала Фабум подумает, что персонажи просят его сделать им одолжение. Он не хочет ввязываться во что бы то ни было, если оно не имеет отношения к оазису. Для того чтобы Фабум обратил на них хоть какое-то внимание, персонажи должны сказать, что заклинание поможет оазису. Они должны снова повторить свою просьбу, прежде чем Фабум согласится. Помимо всего, Фабум еще и упрям, и скорее всего не захочет тратить время на персонажей, так что убедить его будет и впрямь очень сложно. Помните, что заклинания типа «очаровать» не сработают на Фабуме, поскольку его Мудрость слишком высока.

Если игроки окажутся в тупике, вы можете вознаградить их персонажей жизненно важной подсказкой, если они пройдут проверку Интеллекта: «Наложение заклинания снимет проклятие с оазиса».

Если персонажи не смогут убедить Фабума, лидер проклятых мертвецов может ворваться в хижину прямо из боя, и кратко попросить помочь персонажам. Фабум внимательно выслушает ее, зная, как трудно ей разговаривать.

Отыгрыш. Хотя Фабум весьма немногословен, его лицо очень выразительно. Как вспышка сменяются ужасающий гнев, любопытство и безразличие. Когда общаетесь со своими игроками, работайте мимикой. Фабум также проводит много времени с животными, и будет рычать или визжать от волнения. Некоторые слова, употребляемые персонажами, будут за пределами его понимания, и смутят Фабума. Хотя он разумен, по его поведению этого не скажешь. С ним также легко иметь дело, как с дитем малым.

Далее. Как только персонажи убедят Фабума наложить заклинание, переходите к 3F – Бег к оазису.

Часть третья: F – Бег к оазису

Введение. В этой сцене Фабум и персонажи идут к оазису. Если они не бились с голодными трупами в 3С – Враги, то персонажи должны сражаться с ними всю дорогу до оазиса. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 34 – Бег к оазису.

Начало. Эта сцена начнется, когда Фабум согласится наложить заклинание. Прочтите или перескажите следующее:

«Друид просит показать свиток. Вы протягиваете свиток ему, он какое-то время изучает его, хмуря брови в задумчивости. Затем медленно кивает и пристально смотрит на вас. «Очень опасно», – говорит он. «Мертвецам не понравится. Мы идем в оазис. Нужно время.» Фабум направляется к двери, даже не дожидаясь вас.»

Столкновение. Есть два способа проводить эту сцену, в зависимости от того, нашли ли персонажи шалаш Фабума самостоятельно, или им помогли проклятые мертвецы.

Если проклятые мертвецы помогли персонажам найти Фабума, то, когда персонажи выйдут из его хижины, за ее стенами нежить все еще будет сражаться друг с другом – останется 200 проклятых мертвецов и 400 голодных трупов. Персонажи должны пробиваться к оазису с боем через море зомби, всю дорогу защищая от них Фабума.

Если персонажи нашли хижину Фабума самостоятельно, обе группы зомби встают из земли, чтобы сразиться, пока отряд направляется к оазису. Не забудьте добавить соответствующее описание восстающих из земли зомби (из 3В – Друзья?), когда будете читать художественный текст для этой сцены.

Разбуженные голодные трупы могут почуять присутствие свитка «черных вод», и помчаться к отряду волнами по 5-10 за раз. Если голодные трупы смогут добраться до друида, они попытаются его убить, чтобы украсть свиток. Если это произойдет, персонажи умрут и сами станут либо проклятыми мертвецами, либо голодными трупами. Проклятые мертвецы стараются отвлечь атакующих персонажей голодных трупов, но как минимум 20 голодных трупов все-таки атакуют персонажей.

Фабум также будет делать все возможное, чтобы держать нежить на расстоянии. Хотя ему и неохота уничтожать эти жертвы проклятия, он применит заклинания, чтобы защититься от них. Сначала Фабум наложит на себя «невидимость для нежити», что даст ему шесть раундов до того, как нежить сможет снова видеть его. Несмотря на это заклинание, голодные трупы все равно способны почуять местонахождение свитка «черных вод» и будут стараться завладеть им.

Исход. Расклад не в пользу персонажей, и, скорее всего, минимум один из них погибнет, сражаясь с зомби. Но помните, это столкновение задумано не для того, чтобы уничтожить персонажей. Если дела у персонажей будут совсем плохи, придержите свои тумачи. Сделайте битву опасной, волнующей, поднимающей волосы дыбом, но не делайте ее смертельной. Пусть любой погибший персонаж совершит былинный подвиг. Помните, персонажам надо дожить до битвы с драконом в сцене 3I.

Далее. Переходите к 3G – Битва за время.

Часть третья: Г – Битва за время



Введение. В этой сцене Фабум накладывает заклинание со свитка «черных вод». Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 38 – «Битва за время».

Начало. Эта сцена начнется, когда персонажи прибудут в оазис. Прочтите или перескажите следующее:

«Фабум заходит в воды оазиса, высоко держа руку со свитком. Вода, кажется, вздымается вокруг него, поглощая его плащом из воды. Затем его голос звенит с удивительной силой, а нежить возобновляет свою атаку

против вас. Ваша единственная надежда – отбивать их достаточно долго, чтобы Фабум наложил заклинание».

Столкновение. В этом столкновении персонажи должны отбиваться от орды голодных трупов, пока Фабум накладывает заклинание «черных вод». Хотя игрокам этого знать не следует, наложение заклинания требует 10 раундов. Когда Фабум начнет накладывать заклинание, его «невидимость для нежити» сразу закончится. Он не может наложить какое-либо другое заклинание, когда начнет накладывать «черные воды», не может он и защищаться. Так что обязанность сохранять Фабума в безопасности во время наложения возлагается на персонажей.

Проклятые мертвецы помогут персонажам отбиваться от голодных трупов, но их численность будет быстро падать, по мере того, как голодные трупы будут разрывать их на части. Если только вам не придется сдерживать свои тумачи, чтобы персонажи точно выжили, то каждому персонажу будет противостоять 10 зомби в каждом из первых пяти раундов наложения. Зомби будут применять ту тактику, которую вы сочтете подходящей, от простой ураганной атаки, до умных финтов и стратегического отступления.

С началом шестого раунда наложения нежить будут атаковать группами уже не по 10, а по 5. Численность голодных трупов была неслабо снижена, и ход битвы можно повернуть. Тем не менее, пять раундов – это долго, если вы противостоите армии.

Отыгрыш. Это кульминационная батальная сцена. Ярко опишите ужасающие образы атакующей нежити и их ответы на атаки. На персонажей накатываются голодные трупы, завывая и визжа во время боя. Они не замечают ран, не убивающих их на месте, и только смеются ужасными, могильными голосами. Пусть персонажи почувствуют, что они увязли в неравной битве и что они на волосок от того, чтобы вкусить горечь поражения. Но помните, что персонажи должны дожить до битвы с драконом в сцене 3I.

Далее. Когда десятый раунд наложения подойдет к завершению, переходите к 3H – Черное пламя.

Часть третья: Н – Черное пламя

Введение. Чтобы добраться до этой сцены, персонажи сумели удержать нежить, пока Фабум высвобождал силу «Черного пламени». Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 18 – «Черное пламя».

Начало. В предыдущей сцене Фабум наложил достаточную часть заклинания «черных вод», чтобы сломить силу нежити. Прочтите или перескажите следующее:

«Вдруг нежить сдала назад. В глазах одних пробуждается к холодной жизни страх, в глазах других – мирное облегчение. Воздух вокруг вас становится вязким и удушающим, как будто в нем присутствует заряд невероятной энергии. Тяжело дышать – ведь воздух густеет, и какой-то миг вы боитесь, что задохнетесь. По всему оазису распространяется мертвое молчание.

Голос Фабума пререзает тишину, как лезвие ножа. Небеса темнеют, затем вспыхивают чистым голубым светом. Вы видите молнии, зрелище столь же редкое на Атасе, как и любое другое, чьи внутренности вспыхивают неистовой энергией. Песнопения друида становятся более напряженными, и нежить, стена, падает на колени. С великой силой Фабум хлопает в ладони, и этому звуку вторит эхом рев грома. И разверзлись небеса.

Пламя падает из облаков, черные слезинки нездешнего огня, от которых плоть нежити трескается и хлопает как воздушная кукуруза. За секунды мертвецы поглощены им. Они неподвижны, будто обратились в статуи из плоти и пламени.

Пламя касается и вас и ныряет в вашу плоть. Но его прикосновения – это успокаивающий, прохладный бальзам для лихорадочного жара проклятия, сжигающего вас изнутри. Затем облака, кажется, уносятся неосязаемым ветром.

Наконец пламя затухает, нездешняя энергия уплывает из ваших тел. Вы чувствуете себя обновленными, оживленными, как будто вы способны покорить мир. Нет ни малейшего признака сотен нежитей, что так недавно окружали вас. Ни костей, ни оружия, ни древних клочков одежды. Как будто их никогда здесь и не было. Великое чувство облегчения наполняет вас».

Столкновение. Было наложено исцеляющее заклинание, и нежить оазиса упокоилась. Проклятие снято с оазиса Черных Вод, и никогда впредь путешественники не падут жертвами его зла.

Выжмите из этой сцены весь драматический потенциал. Хотя игроки должны думать, что это конец приключения, это не так. Пусть вдохнут аромат облегчения и завершения, но не давайте им слишком много времени на размышления о том, что произошло. Опишите облегчение, которое чувствуют персонажи, и восстановите их hp и PSP (ибо магия «черного пламени» могущественный восстановитель), но не заклинания.

Отыгрыш. Это должна быть весьма драматическая сцена. Если вашим игрокам нравится жизненность, можете изобразить ветер при помощи вентиляторов (но сначала закрепите карты и листы персонажей) и затемнить свет при приближении грозовых облаков. Вспышки молний можно имитировать небольшим стробоскопом (для чтения этого приключения не помешает карманный фонарик). Все это усилит дух данной сцены.

Далее. Продолжайте 3I –Дракон!



Часть третья: I – Дракон!

Введение. В этой сцене персонажей ждет большой сюрприз – Фарклуун не умер! И он нашел персонажей! Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 32 – «Дракон!»

Начало. Эта сцена начнется после того, как «черное пламя» поглотит нежить и вылечит персонажей. Прочтите или перескажите следующее:

«Из оазиса выползает промокий и уставший Фабум. Когда вы идите помочь ему, ужасное ощущение страха цепенит ваш позвоночник. Исполненным страха взглядом вы озираете пустыню. Нечто большое приближается с большой скоростью. Когда оно оказывается поближе, солнечный свет отражается на рептилианских чешуйках и фигура становится более отчетливой. Невероятно, но это дракон Фарклуун».

Столкновение. Фарклуун ухитрился выжить не только в битве, но и в разрушении дворца Сильбы. (Абалакх-Ре также едва выжила, хотя Фарклуун считал ее мертвой.) Необходимость отомстить заполняет разум Фарклууна. Он должен заставить персонажей заплатить за свое поражение. Он знает, что раны, полученные в бою с королевой-колдуньей, довольно серьезные, и что долго ему не жить. Он хочет прихватить персонажей с собой и снесет все преграды, лишь бы сделать это.

Для дракона потребуется минута или около того, чтобы достичь персонажей, и за это время им следует предпринять любые быстрые приготовления, какие получатся. Когда Фарклуун подойдет поближе, персонажи смогут ясно увидеть, что он тяжело ранен и долго не проживет. Несмотря на свои раны, он все еще представляет угрозу, и похоже на то, что один из персонажей погибнет в грядущей битве.

В этой битве от Фабума не будет никакой помощи, он все еще измотан напряжением от наложения заклинания «черных вод». Все, что он может – это лежать, высунув язык, возле оазиса.

Отыгрыш. Фарклуун клянет персонажей весь бой, швыряя оскорбления с той же силой, что и заклинания. Он разъярен предательством персонажей и жаждет их смерти. Заставьте персонажей почувствовать ужасный страх, ведь их противник – дракон, пускай и раненый. Это должно быть ощущение, которое они не скоро забудут.

Далее. Когда Фарклуун окончательно помрет, продолжайте 3J – Нежные прощания.



Часть третья: J – Нежные прощания

Введение. Эта сцена позволит персонажам закрепить свою дружбу с друидом Черных Вод, а затем покинуть пустыню ради цивилизации. Пусть игроки посмотрят «Книгу Игрока», стр. 37 – «Нежные прощания».

Начало. Когда дракон будет повержен, прочтите или перескажите следующее:

«Фабум кажется оправившимся от своих магических трудов, он сидит на небольшом камне возле оазиса. Выражение его лица весьма красноречиво – ему очень понравилась битва. Он делает вам знак подойти. «Вы хорошо сражались» – говорит он, злобная усмешка раскалывает его физиономию, – «а дракон плохо ранен. Мы сделали хорошо, но вы сейчас уходить. Когда-нибудь прийти назад, помочь мне, помочь вам». Он кажется слегка грустным, затем продолжает: «Скоро приходят люди. Все топтать, ранить растения. Смертей тут больше не будет, все прошло. Много работы мне делать». Сказав это, он ведет вас назад в свой шалаш».

Столкновение. Фабум чувствует себя обязанным персонажам за их участие в очищении оазиса. Он применит свои заклинания, чтобы помочь им встать на ноги, и позволит им остаться в своем шалаше на ночь, может на две. Он также может дать совет, что персонажам делать дальше. Очевидно, что ему жаль с ними расставаться, но также очевидно, что ему хочется, чтобы его оставили наедине с его только что восстановленной землей. Он никогда не думал, что узрит чудо, случившееся сегодня – и он очень устал!

Если персонажи захотят, Фабум поможет им расчленив дракона. Мы даже не будем говорить, что можно сделать с таким сокровищем. Голова является великолепным трофеем, но персонажам придется быть осторожными и не показывать ее – как минимум, это навлечет гнев королей-колдунов. Остальная часть существа может пойти на компоненты для заклинаний, хотя персонажи должны поторопиться с разделкой, поскольку плоть и кровь дракона сгниют через три дня.

Случись персонажам когда-либо снова проходить через эти места, Фабум будет рад их видеть и предложит им пищу и кров. Он чувствует нежность к людям, которые принесли исцелившее оазис заклинание, и они для него теперь как семья.

Когда они будут готовы отправиться восвояси, друид даст персонажам карту до Урика и несколько советов как выжить в пустыне. Если персонажи рассказали Фабуму о другом драконе и ее личности, Фабум также предостережет их держаться подальше от Раама, где их наверняка объявили в розыск.

Далее. Отсюда переходите к финальной сцене 3К – Последствия.

Часть третья: К – Последствия



Введение. Персонажи немало свершили в этом приключении. Но у всех действий есть последствия. Используйте эти семена приключений, когда персонажи вернутся в город.

Дом Стел: Если персонажи были наняты агентом Дома Стел для охраны каравана или предотвращения засады, Дом будет интересоваться, почему персонажи и самый ценный предмет из их каравана, неожиданно исчезли во время странной песчаной бури. Наверняка Дом захочет отыскать персонажей и допросить их.

Логово Фарклууна: Хотя персонажи могут искать логово Фарклууна, они не смогут найти его. Драконы почти не имеют дела с людьми, и персонажи не смогут узнать, где оно находилось.

Абалакх-Ре, королева-колдунья Раама: Убежав со свитком, персонажи не только лишили Абалакх-Ре ее нескончаемого источника солдат, но расстроили ее планы, будучи всего лишь людишками. Она наймет наемных убийц разобраться с персонажами, и сделает все возможное, чтобы навредить персонажам и сорвать их планы. Абалакх-Ре не забудет своего разочарования, равно как и не устанет планировать гибель персонажей. Если персонажи когда-нибудь придут в Раам, как им придется скрывать свои личности. Если храмовники Абалакх-Ре раскроют персонажей, их немедленно арестуют и приговорят к смерти.

Шазива: Если храмовница Шазива наняла персонажей в качестве охраны, она может разыскать персонажей и допросить, почему они исчезли во время путешествия.

С'кин'ди: С'кин'ди был наказан за свой провал. Лишившись одного глаза, т'чоуб поклялся уничтожить персонажей. Он окружит их сложным заговором шантажа и саботажа, который закончится лишь со смертью самого т'чоуба. Сэкин'ди может оказаться даже более опасным, чем Абалакх-Ре – С'кин'ди может сфокусировать свое внимание на персонажах, в то время, как Абалакх-Ре должна еще и королевством управлять. С'кин'ди не раскроет себя, пока персонажи не окажутся на горьком краю своей гибели, вот тогда он и выйдет позлорадствовать.

Черные Воды: Теперь, после очищения, оазис приютит многих путешественников между Уриком и Раамом. Вскоре его переименуют в Прохладный Источник. Фабум останется в нем, и будет дружелюбен по отношению к персонажам. Как участвовавшие в очищении, персонажи могут стать знаменитыми, и их могут пригласить присоединиться к торговому дому. С другой стороны, их новая популярность сделает их легкой мишенью для их врагов.

Ярамук: Город останется заброшенным. Попытавшиеся снова исследовать его персонажи обнаружат, что там даже еще опаснее, чем раньше. Разрушение нижних уровней дворца начало цепную реакцию, поглотившую остатки дворцовых руин толстым слоем песка. Искатели сокровищ не перестанут любопытствовать, что же могло бы спрятано там, но никаких экспедиций для выяснения этого так и не будет предпринято.

Проклятие Черных Вод



Когда король Хаману Урикский разрушил город Ярамук, ему было мало просто сровнять его с землей. Он хотел быть уверен, что никакой другой город не вырастет на этом месте и не бросит снова ему вызов. Он проклял находившийся среди руин оазис, и это проклятие продолжается и поныне.

Проклятие Черных Вод, как его стали называть – это ужасная магическая болезнь, лекарство от которой неизвестно. Испивший из оазиса Черных Вод становится проклятым, но не сразу осознает, что с ним произошло. Многие отходили на мили от оазиса, прежде чем заболели, и так и не понимали причину своей болезни. Понадобилось много лет и много смертей, прежде чем о проклятии стало известно, а оазис стали обходить стороной.

Магия начинает действовать сразу же, как персонаж попьет проклятой воды. Первая стадия болезни начнется через 2d10+10 часов после питья. На этой стадии симптомы едва заметны, часто их игнорируют вообще. Персонаж ощущает какой-то дискомфорт в животе, легкие мышечные судороги, небольшой жар и сухость в горле – которая, в любом случае, не редкость на Атасе. Эта стадия заболевания длится количество часов, равное Телосложению персонажа.

Игровые эффекты: На этой стадии никаких.

На второй стадии проклятия персонаж может осознать, что что-то не так. Начинаются спазмы в животе, жар становится сильнее, на лице и руках начинают появляться красные волдыри, обведенные тонкими, как волос, черными линиями. Жажда возрастает, хотя и не становится отчаянной. Однако если пострадавшие персонажи видят воду, они будут делать все возможное, чтобы напиться.

Игровые эффекты: Персонажи получают -1 ко всем броскам атаки и псионических способностей. Это влияет и на значение воровских способностей – каждая уменьшается на 5%. Персонажи, видящие воду, должны пытаться напиться или добраться до воды, если только не пройдут проверку Интеллекта с -1. Эта стадия начинается сразу по окончании первой, и длится количество часов равное Телосложению персонажа +2d10 часов.

Третья стадия наиболее ужасна. На теле персонажа вырастают огромные, омерзительные нарывы, причиняя ужасные муки. Жар персонажа усиливается, мешая

сосредоточить на чем-нибудь внимание. На этой стадии персонаж подвержен резким сменам настроения. Он то испытывает чуть ли не эйфорию и неестественную живость, то погружается в глубокое уныние. Всех персонажей охватывает жажда пищи и воды. Проклятые персонажи сделают все, что смогут, лишь бы получить пропитание, но будут не в состоянии удержать в желудке ни съеденное, ни выпитое.

Игровые эффекты: Сила, Ловкость и Телосложение персонажа уменьшаются на два очка каждая. Псионисты и накладыватели заклинаний обнаружат, что им едва удастся сосредоточиться на том, что они делают. Персонаж, выполняющий действие, требующее концентрации, должен делать проверку Интеллекта с -1. Каждый час во время этой стадии необходимо делать проверку Мудрости, проваливший ее отправится в пустыню в поисках пищи и воды. Подобные персонажи не будут драться с теми, кто попытается удержать их, вместо этого они начнут стелать и жаловаться, если их не отпустят на поиски пищи. Все броски атаки и псионики выполняются с -2. Воровские умения мошенников уменьшаются на 10%. Наконец, в начале этой стадии персонажи получают 1d8 повреждений. Третья стадия длится количество часов, равное половине Телосложения персонажа.

Четвертая и последняя стадия проклятия лишает персонажа воли к жизни. Нарывы прорываются, орошая персонажа гноем и водянистой жидкостью. Их липкие одежды начинают причинять боль, и персонажи скинут все доспехи – их вес будет слишком велик, чтобы его стерпеть.

Игровые эффекты: Поскольку персонажам будет очень тяжело двигаться, они и не будут, если только не пройдут проверку Интеллекта. Значения способностей больше не уменьшаются, но применять псионику или накладывать заклинания становится невозможным. В начале этой стадии персонажи получают 1d12 повреждений. Эта стадия длится количество часов равное Телосложению персонажа, по истечении которого персонаж умирает и становится либо проклятым мертвецом, либо голодным трупом (см. следующую страницу).

Проклятые мертвецы и голодные трупы

CLIMATE/TERRAIN:	Оазис Черных Вод
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Нет
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Никакой
INTELLIGENCE:	Средний (10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-добрый (хаотично-злой)
NO. APPEARING:	100-1000
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT :	8
HIT DICE:	1
THAC0:	18
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1d4 или оружием
SPECIAL ATTACK:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	М
MORALE:	Особая
XP VALUE:	70
PSIONICS:	Нет

Проклятие Черных Вод превращает своих жертв в неживых рабов оазиса. Эта нежить бывает либо проклятыми мертвецами, либо голодными трупами, подробности для каждого приведены ниже.

Оба вида нежити не могут отходить от оазиса Черных Вод дальше, чем на милю. Они прокляты всегда являться перед приходящими в оазис, то ли предупредить их, то ли завлечь навстречу их судьбе.

Проклятые мертвецы

Эти существа выглядят как скелеты, но у них человеческие глаза. Они одеты в лохмотья и редко имеют стоящее упоминания оружие. Несчастных жертв проклятия Черных Вод все время мучит жажда, которую нельзя утолить. Они часто пьют из оазиса, в безнадежной попытке промочить свои пересохшие глотки.

Если первыми, кто увидит подходящих к оазису персонажей, окажутся проклятые мертвецы, они сделают все возможное, чтобы персонажи кышнули оттуда. Проклятые мертвецы не хотят, чтобы прочие пали жертвой проклятия. Они не жестоки, и не станут давать отпор напавшим на них, ибо уничтожение их физической формы позволит им упокоиться с миром. Хотя проклятые мертвецы могут говорить, разговор причиняет им сильную физическую боль, которая может длиться часами. Они говорят лишь тогда, когда это совершенно необходимо, придерживаясь кратких предложений.

Проклятые мертвецы немедленно узнают, если кто-то со свитком «черных вод» войдет в оазис, и сделают все возможное, чтобы направить этих персонажей к Фабуму. Они позволят любому, у кого нет свитка «черных вод», покинуть оазис без происшествий. Если персонажи попытаются уйти со свитком, проклятые мертвецы сделают все, что смогут, за исключением убийства персонажей, чтобы сохранить свиток. Ведь он, в конце концов, их единственная надежда на спасение.

Сражение: Проклятые мертвецы не будут сражаться, если только их не вынудят к этому. Их костяные когти причиняют 1d4 повреждений.



Ареал/общество: Проклятые мертвецы должны оставаться в пределах мили от оазиса Черных Вод, у них нет общества, достойного упоминания.

Экология: Проклятые мертвецы предостерегают об опасности оазиса Черных Вод, но никакой подлинной роли в природе не играют.

Голодные трупы

Голодные трупы – это раздутые зомби; их разлагающаяся плоть воняет могилой. Но их глаза выдают в них нечто отличное от обычных зомби – в их глазницах мерцает черное пламя. Обычно голодные трупы одеты в рваное тряпье, и у них есть различное оружие.

Более всего голодные трупы желают стать могущественной нежитью. Они верят, что смогут добиться этого, заманивая других на смерть в оазисе Черных Вод, и приложат любые усилия, чтобы сделать это. К несчастью, они ужасно ошибаются – им никогда не подняться над их текущим уровнем, и их агония никогда не прекратиться.

Сражение: Голодные трупы презирают живых, и сделают все, что в их силах, чтобы уничтожить тех. Обычно они атакуют стаями по 5-10, вооруженные всевозможным оружием, которое они подбирают возле оазиса. Они никогда не носят доспехов, поскольку не могут зашнуровать или закрепить их своими неуклюжими пальцами. Они часто устраивают стратегические засады возле оазиса на невезучих путешественников. Стаи голодных трупов часто расхаживают в пределах дозволенной мили от оазиса, высматривая жертвы.

Ареал/общество: Как у проклятых мертвецов, см. выше.

Экология: Голодные трупы не играют в природе никакой роли.

Дракон Фарклуун

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Уникальный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Гений (17-18)
TREASURE:	Е (в логове)
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-5 (3)
MOVEMENT :	15 (10)
HIT DICE:	35+10/130 hp (50 hp)
THAC0:	10
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACK:	1d12 (драконий клинок)
SPECIAL ATTACK:	Заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Заклинания
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	М
MORALE:	Фанатик (17-18)
XP VALUE:	20000 (7500)

Заклинания: 1) (пылающие руки, очаровать человека, волшебный снаряд, незримый слуга, стена тумана); 2) слепота, (обнаружить невидимость, гипнотический узор, луч слабости, неконтролируемый мерзкий смех Таши); 3) (огненный шар), молния, призрачная сила, (прикосновение вампира, форма посланца смерти); 4) (черные щупальца Эварда, ледяной шторм, угнетение псионики), стена огня; 5) (оживить мертвеца, конус холода), слабость, теневая магия, стена железа; 6) (цепочка молний), смертельный туман, сфера неуязвимости, (улучшенное замедление, замораживающая сфера Отилюка); 7) (вызвать большую стихию), легион судьбы, (палец смерти), пески времени (плюс 6 свитков); 8) сжатый кулак Бигби, (воспламеняющее облако), пустое сознание, (превратить других); 9) высасывание энергии, (слово силы: убить, остановка времени); 10) (истирание).

Значения в скобках используются после битвы Фарклууна с Абалахх-Ре.

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
	6/12/27	Bce/Bce	17	160 (55)

Псионические силы:

Посвящения: состарить, круговой обзор, баллистическая атака, телесное оружие, боевое сознание, контроль над ветром, чувство опасности, дверь между измерениями, ходьба между измерениями, смещение, путешествие по снам, эго кнут, усиление, подтяжки, проникновение в id, инерционный барьер, увеличение, боевой транс, удар по сознанию, тряска молекул, псионический взрыв, псионическая инфляция, псионическое чувство, псионическое высасывание, стазис, приостановка жизни, сдвиг времени.

Науки: изгнание, ясновидение, поле смерти, детонация, господство, высасывание жизни, предсказание, проекция силы, психическое сокрушение, расщепление личности, телепортировать других, ультравзрыв.

DM должен потратить время, чтобы полностью понять Фарклууна; если уж использовать многочисленные псионические способности и заклинания, то с максимальной эффективностью.

Фарклуун не самый большой дракон, но подобно всем драконам, он мечтает стать гораздо более



могущественным, и в один прекрасный день захватить власть над городом-государством.

Большую часть времени Фарклуун маскируется под могущественного мужчину-человека, около 6,5 футов ростом, с длинными черными волосами. Этот эффект производится особым амулетом, который он создал сам. Эта маскировка практически непроницаема для всякого, кроме более могущественного дракона. Однако маскировка не изменяет его массу, что быстро обнаружит любой, кто попытается его поднять или как-то еще сдвинуть его.

Будучи человеком, Фарклуун прославился редкостью жестокостью, весьма немногие могли оспорить его славу. Для своего превращения он изловил целое племя полуросликов и сжег их живьем. Хотя кое-кто и не станет его за это осуждать (в конце концов, полурослики сами кроважадные каннибалы), это деяние все равно было неоспоримо жестоким. Когда Фарклуун обрел силу, его тяга к садизму не ослабла, а наоборот, усилилась. Те, кто перешел ему дорогу, должны провести остаток своей жизни, оглядываясь через плечо, в ожидании наказания.

Подобно прочим своим планам, Фарклуун расценивает поиск свитка «черных вод» как военную кампанию. Он не хочет, чтобы что-то пошло наперекосяк, и сделает все, что в его силах для регулирования и контролирования проекта, чтобы избежать промашек.

Сражение: Фарклуун весьма хитер в битве, но попытается остаться в стороне он физической конфронтации, если сможет избежать ее. Будучи вынужден драться, он воспользуется мечом, специально выкованным с учетом его увеличенной силы и массы. Этот драконий клинок выглядит как обычный короткий меч, но в действительности наносит 1d12 повреждений и не может использоваться нормальными существами.

Гораздо более Фарклуун предпочитает оружие псионику и магию, и будет применять их при малейшей возможности, чтобы поскорее разделаться с противниками. Отыгравая его, DM должен быть безжалостен. Он - одно из самых могущественных существ из тех, с которыми столкнутся персонажи, и относиться к нему надо соответственно. Убийство Фарклууна должно стать великим свершением.

Т'чоуб С'кин'ди, агент Абалакх-Ре

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	4+ высосанный Интеллект
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT :	12
HIT DICE:	2 (14 hp)
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1d4 (кинжал)
SPECIAL ATTACK:	Высасывание Интеллекта
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T
MORALE:	Очень стойкий (13-14)
XP VALUE:	270

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
2	2/2/7	EW/TW	10	45

Псионические силы:

Посвящения: контакт, дневной сон, смещение, эго кнут, усиленная скорость, повышенные чувства, невидимость.

Науки: Высасывание разума, башня железной воли.

Дальнейшую информацию о т'чоубах можно найти в Monstrous Compendium для «Темного Солнца». Как обычно, DM должен знать силы и слабости этого НИПа, чтобы использовать его по максимуму.

С'кин'ди – очень амбициозен. В то время как большинство его сородичей удовлетворились бы простым шнырянием поблизости, стирая разум у незадачливых прохожих, у С'кин'ди есть высшая цель. Проще говоря, С'кин'ди хочет стать королем т'чоубов. Его желанием является сделать свою получеловеческую расу психическими сюзеренами Атаса. А лучший способ для этого – приблизиться к королям-драконам.

Открыв, что Абалакх-Ре часто нанимает «экзотических» наемных убийц, С'кин'ди отправился на ее поиски. Зная, что его природные псионические умения и знание искусства смерти гарантируют ему место в спецназе тирана, он немедленно отправился в Раам. Там он обнаружил, что встретиться с потенциальным работодателем будет нелегко. Вместо того чтобы связываться с бюрократической чужью, собирая необходимые для аудиенции справки, С'кин'ди сделал то, в чем был лучшим.

Используя псионическую невидимость, глухой ночью С'кин'ди вошел во дворец, и убил отравленными кинжалами нескольких персональных храмовников Абалакх-Ре. Затем он проник в святая святых самой дракониды, ее спальню, и оставил записку на ее подушке: «Мои услуги в вашем распоряжении». Не прошло и несколько часов после рассвета, как он стал королевским наемным убийцей.

Служба его была образцовой, и он стал известен как «Бесшумная Смерть». Хотя его коллеги по Кругу Наемных Убийц никогда не видели его, он хорошо известен своей эффективностью и безжалостностью.



Эта безжалостность выдвинулась на передний план недавно, когда С'кин'ди был послан устранить некоего создающего проблемы караванщика. На самом деле это был могущественный пользователь магии, хранитель, работающий на Союз Масок. С'кин'ди едва унес ноги. Понимая, что осведомительница слила ему дезинформацию, С'кин'ди замучил женщину и послал ее кусочки Абалакх-Ре. Хотя королева-колдунья могла легко уничтожить т'чоуба, она предпочла рассматривать происшедшее как обряд посвящения. Он избежал преднамеренной подставы – выяснилось, что он слишком ценный кадр, чтоб им разбрасываться.

Вскоре после этого эпизода т'чоуб был отряжен в разрушенный город Ярамук. Его заданием было высматривать входящих в руины путешественников и докладывать непосредственно Абалакх-Ре.

С'кин'ди вышел далеко за границы своих обязанностей в этом деле. Он за недели сколотил из местных шаек организацию. Они делали все, в чем он нуждался, без вопросов выполняя его распоряжения.

С'кин'ди постарается сохранить свою шкуру, как только поймет, что планы его госпожи по присваиванию секретов Ярамук и Черных Вод провалились. Не желая, чтобы работа шла коту под хвост, т'чоуб отправится на более зеленые луга. Если только он не убит персонажами, он будет искать отмщения в дальнейших приключениях. Он считает, что персонажи виноваты в том, что его репутация запятнана. Он не сможет успокоиться, пока не уничтожит их.

С'кин'ди хитер, поэтому осуществляйте его месть по-умному. Возможно, он захочет разрушить репутацию персонажей перед тем, как нанести разящий удар. Будет ли он следовать за ними повсюду, сваливая на них вину за ужасные преступления? Или может он выследит их во время путешествия через глухомань, украдет их припасы и убьет скакунов. Жестокость и черный юмор составляют фирменный знак т'чоубов. Сделайте его месть на редкость гадкой, но ни в коем разе не смертельной, и этот НИП продержит игроков в напряжении многие игры.

Приложение 3: Таблица монстров



Название	AL	AC	MV	HD	Hp	THAC0	Ат	Dmg	ML
Гит	CE	8	10	3	4, 5(x2), 6(x2), 8(x2), 9, 12(x3), 13(x2), 14(x2)	17	1	1d6-1 кост. корот. меч	12
Вождь гитов	CE	8	10	4	30	16	1	1d8-1 кост. длин. меч	13
Обсидиановый голем	N	4	6	12	20(x5), 23(x3), 24, 27(x2), 30(x4), 34, 37(x2), 38, 39(x3), 40, 41(x3), 42, 43, 47, 48	9	1	4d10	20
Иловый бегун	CE	7	48	2	6, 8(x2), 14, 16	19	3	1-3/1-3/1-6/псионика*	9
Вождь иловых бегунов	CE	7	48	4	21	17	3	1-3/1-3/1-6	10
Скелеты с кост. булавами	N	7	12	1	5(x4), 8	20	1	1d6-1	**
Скелеты с кост. ятаганами	N	7	12	1	3, 6	20	1	1d8-1	**
Скелеты с корот. луками	N	7	12	1	1, 5	19	1	1d8-1	**
Скелеты без оружия	N	7	12	1	1(x2), 2, 3(x2), 4, 6(x2), 7(x2), 8	19	1	1d4	**
Паучий кактус	N	7	0	3	11, 13, 24	17	8	1+***	9
Зомби с обсидиан. топорами	N	8	6	2	6, 7, 8, 10, 11	20	1	1d8-1	**
Зомби с обсидиан. булавами	N	8	6	2	8, 12(x2)	20	1	1d6	**
Зомби со сталь корот. мечом	N	8	6	2	9	19	1	1d6	**
Зомби с дерев. длин. мечами	N	8	6	2	5, 7, 8, 6	20	1	1d8-2	**
Зомби без оружия	N	8	6	2	5(x2), 7, 10(x2), 11(x2), 12, 13, 14, 15	19	1	1d6	**

*Псионика: (Науки) яснослышание; (Посвящения) боевое сознание, радарная навигация, видеть звук; PSP 24.

**Скелеты и зомби Абадах-Ре никогда не делают проверок морали.

***Спасбросок от паралича с +2, или будут парализован через 2d4. Парализованная жертва получает 2d4+AC повреждений каждый раунд от кормящихся иголок.